

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI**



**PENGEMBANGAN MODEL PENDIDIKAN EKONOMI KREATIF BERBASIS
KARAKTER SEBAGAI *BRIDGING COURSE* PEMBELAJARAN MATA
KULIAH KEWIRAUSAHAAN DI PERGURUAN TINGGI**

TAHUN KE 2 DARI RENCANA 2 TAHUN

KETUA PENELITI		ANGGOTA	
Nama	: Dr. Marzuki, M.Ag	Sri Sumardiningsih, M.Si	
NIDN	: 0021046607	0003045308	
		Dr. Endang Mulyani, M.Si	
		0031036003	
Jurusan : PKn dan Hukum		Pendidikan Ekonomi	
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial		Fakultas Ekonomi	

Dibiayai Oleh:
Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Direktorat Jendral Perguruan Tinggi
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Penelitian Unggulan
Perguruan Tinggi
Nomor: 01/UPT-Multitahun/UN 34.21/2013

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
November 2013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Kegiatan : Pengembangan Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Berbasis Karakter
Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan di Perguruan
Tinggi

Peneliti / Pelaksana
Nama Lengkap : Dr. MARZUKI, M.Ag
NIDN : 0021046607
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : PKn dan Hukum, FIS, UNY
Nomor HP : 0818462597
Surel (e-mail) : marzukiwafi@yahoo.co.id

Anggota Peneliti (1)
Nama Lengkap : SRI SUMARDININGSIH, M.SI
NIDN : 0003045308
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Anggota Peneliti (2)
Nama Lengkap : Dr. ENDANG MULYANI M.Si.
NIDN : 0031036003
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Institusi Mitra (jika ada) :
Nama Institusi Mitra

Alamat :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 90.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp. 180.000.000,00

Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi, UNY



(Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M. Ag)
NIP/NIK 196203211989031001

Yogyakarta, 26 - 11 - 2013,
Ketua Peneliti,

(Dr. Marzuki, M. Ag)
NIP/NIK 196604211992031001

Menyetujui,
Ketua LPPM UNY



(Prof. Dr. Anik Ghufroon)
NIP/NIK 196211111988031001

RINGKASAN

**PENGEMBANGAN MODEL PENDIDIKAN EKONOMI KREATIF
BERBASIS KARAKTER SEBAGAI *BRIDGING COURSE*
PEMBELAJARAN MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN
DI PERGURUAN TINGGI**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan: 1) Mengetahui tingkat kreativitas mahasiswa UNY pada implementasi model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi, 2) mengetahui perbedaan tingkat kreativitas mahasiswa yang diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan dengan mahasiswa yang tidak diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan, 3) mengetahui efektivitas model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa di UNY, 4) mengetahui faktor yang mendukung dan menghambat penerapan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di UNY, dan 5) menemukan hasil penyempurnaan master model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan *Four-D Model* yang terdiri atas empat tahap, yaitu tahap *define, design, develop, dan disseminate*, namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap yang ke tiga. Penelitian ini dilakukan di UNY. Subjek penelitiannya adalah dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan dan mahasiswa yang mengikuti kuliah kewirausahaan. Teknik pengambilan data menggunakan teknik dokumentasi, instrumen, dan observasi. Teknik analisis datanya adalah teknik analisis diskriptif dengan menggunakan tabel dan teknik analisis Cohen's Kappa serta teknik uji beda rata-rata (*independent t-test*).

Hasil penelitian ini adalah: 1) kreativitas mahasiswa UNY sebelum diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif tergolong masih rendah sedangkan setelah diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif, kreativitas mahasiswa menjadi lebih baik; 2) terdapat perbedaan antara kreativitas mahasiswa kelas control dan kelas eksperimen dimana kreativitas mahasiswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol; 3) model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dan model ini terbukti lebih cepat dalam menaikkan kreativitas mahasiswa; 4) ada beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di UNY; dan 5) model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi yang telah sempurna adalah model yang telah disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran, keahlian, dan kompetensi tiap program studi di UNY.

Kata kunci: Pendidikan, ekonomi, kreatif, karakter, *bridging course*, dan kewirausahaan

PRAKATA

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas *taufiq, hidayah*, serta *inayah*-Nya yang diberikan kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian ini dengan baik. Dengan disusunnya laporan penelitian ini berarti seluruh rangkaian kegiatan penelitian yang kami lakukan mulai tahap satu hingga tahap kedua atau terakhir ini telah selesai.

Terselesaikannya penelitian ini, di samping karena upaya-upaya yang sudah kami lakukan dengan kerja keras dan kerja sama kami, juga berkat bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam penyelesaian laporan ini, terutama kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta sebagai atasan tertinggi di institusi kami yang memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan penelitian ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin, pengesahan, dan dukungan kepada kami demi suksesnya penelitian ini.
3. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya yang juga ikut memberikan bantuan kepada kami baik fasilitas maupun lainnya demi terselesaikannya keseluruhan penelitian ini.
4. Para narasumber yang juga memberikan masukan pada saat seminar proposal dan seminar hasil dalam rangka penyelesaian penyusunan laporan penelitian ini.
5. Para ketua program studi, dosen, mahasiswa, dan karyawan di lingkungan Universitas Negeri Yogyakarta, khususnya di Fakultas Ilmu Sosial, Fakultas Ekonomi, Fakultas Teknik, dan Fakultas Bahasa dan Seni yang juga membantu peneliti dalam mengumpulkan data dan mengimplementasikan model penelitian kami.

6. Para peserta seminar proposal dan laporan penelitian yang juga banyak membantu memberi masukan-masukan yang berharga demi lancarnya penelitian dan demi terselesaikannya laporan penelitian ini.

7. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu di sini.

Atas amal baik mereka semua, mudah-mudahan Allah Swt. memberikan balasan yang setimpal.

Kami, peneliti, menyadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang konstruktif sangat diharapkan demi perbaikan dan sempurnanya laporan penelitian ini. Mudah-mudahan laporan penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca umumnya dan khususnya bagi kami para peneliti.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 25 November 2013

Ketua Peneliti,

Dr. Marzuki, M.Ag.

NIP. 19660421 199203 1 001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
 BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	 6
A. Kajian Pustaka	6
1. Konsep Pendidikan Ekonomi Kreatif	6
2. Pendidikan Kewirausahaan	17
3. Pendidikan Ekonomi Kreatif dan Kewirausahaan	19
4. Teknik/Metode Pendidikan Ekonomi Kreatif	21
5. Konsep Pendidikan Karakter	29
B. Kerangka Pikir	34
 BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	 35
A. Tujuan Penelitian	35
B. Manfaat Penelitian	35
 BAB IV. METODE PENELITIAN	 36
A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	39
C. Subjek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpul Data	41
E. Teknik Analisis Data	41
F. Tahapan Penelitian	42
 BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN	 45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	45
2. Deskripsi Data Variabel Penelitian	46
a. Hasil Tahun Pertama Tentang Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai <i>Bridging Course</i> Mata Kuliah Kewirausahaan	46

b. Hasil Uji Coba Tebatas	50
c. Hasil Uji Coba Luas	60
B. Pembahasan	69
1. Tingkat Kreativitas Mahasiswa UNY pada Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai <i>Bridging Course</i> Mata Kuliah Kewirausahaan	70
2. Perbedaan Kreativitas Mahasiswa Yang Diberi Intervensi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai <i>Bridging Course</i> Mata Kuliah Kewirausahaan Dengan Mahasiswa Yang Tidak Diberi Intervensi Model	73
3. Efektivitas Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai <i>Bridging Course</i> Mata Kuliah Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Di UNY	75
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai <i>Bridging Course</i> Mata Kuliah Kewirausahaan Di UNY	77
5. Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai <i>Bridging Course</i> Mata Kuliah Kewirausahaan yang Efektif dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Di UNY	79
 BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN.....	82
A. Simpulan	88
B. Saran	85
 DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 1. Nilai-nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Kewirausahaan.....	18
2. Tabel 2. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.....	32
3. Tabel 3. Subjek Penelitian.....	40
4. Tabel 4. Subjek Penelitian Uji Coba Terbatas.....	45
5. Tabel 5. Subjek Penelitian Uji Coba Luas.....	46
6. Tabel 6. Hasil Analisis Uji Pakar Pengembangan Silabus.....	48
7. Tabel 7. Hasil Analisis Uji Pakar Pengembangan RPP.....	49
8. Tabel 8. Pedoman Konversi Skor ke dalam Lima Kategori.....	51
9. Tabel 9. Hasil Pretes Kreativitas Mahasiswa Pada Uji Coba Terbatas.....	52
10. Tabel 10. Hasil <i>Posttest</i> Kreativitas Mahasiswa pada Uji Coba Terbatas...	53
11. Tabel 11. Ide Kreatif Mahasiswa dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif pada Uji Coba Terbatas.....	54
12. Tabel 12. Uji Normalitas Data <i>Pretest-Posttest</i> untuk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
13. Tabel 13. Uji Homogenitas Data <i>Pretest -Posttest</i> untuk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
14. Tabel 14. Uji Beda Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> Antara Kelas Ekspeimen dan Kelas Kontrol Pada Uji Coba Terbatas.....	58
15. Tabel 15. Uji Beda Rata-Rata Nilai <i>Posttest</i> Antara Kelas Ekspeimen dan Kelas Kontrol Pada Uji Coba Terbatas.....	59
16. Tabel 16. Uji Efektivitas Nilai <i>Pre-Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	60
17. Tabel 17. Hasil <i>Pretest</i> Kreativitas Mahasiswa Pada Uji Coba Luas.....	61
18. Tabel 18. Hasil <i>Posttest</i> Kreativitas Mahasiswa Pada Uji Coba Luas.....	62
19. Tabel 19. Keterlaksanaan Model Pendidikan Ekonomi Kreatif sebagai <i>Bridging Course</i> Mata Kuliah Kewirausahaan.....	63
20. Tabel 20. Ide Kreatif Mahasiswa Prodi Pendidikan IPS dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif.....	64
21. Tabel 21. Ide Kreatif Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif.....	64
22. Tabel 22. Ide Kreatif Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Tari dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif.....	65
23. Tabel 23. Ide Kreatif Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif.....	65
24. Tabel 24. Uji Normalitas Data <i>Pretest-Posttest</i> Untuk Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	66
25. Tabel 25. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest-Posttet</i>	67
26. Tabel 26. Uji Perbedaan Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	

Untuk <i>Pretest</i> maupun <i>Posttest</i>	68
27. Tabel 27. Uji Efektivitas Nilai Pre- <i>Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol pada uji coba Luas.....	69
28. Tabel 28. Kreativitas Mahasiswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Saat <i>Pretest</i>	71
29. Tabel 29. Kreativitas Mahasiswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Saat <i>Posttest</i>	72
30. Tabel 30. Nilai Rata-Rata Kreativitas Mahasiswa UNY pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	73
31. Tabel 31. Hasil Uji Beda Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74
32. Tabel 32. Hasil Uji Efektivitas Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai <i>Bridging Course</i> Mata Kuliah Kewirausahaan pada Uji Coba Terbatas.....	75

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1: Interplay antara Kreativitas dan 4 atau 5 (Empat atau lima) Jenis Modal (Howkins, 2002; UNDP, 2008).....	11
2. Gambar 2: Kreativitas dalam Perekonomian kini (UNDP & UNCTAD, 2008).....	11
3. Gambar 3: Teori <i>Intellectual Capital</i> dan Dua Pendekatan (Kelly, 2004: 18).....	12
4. Gambar 4. Keterkaitan Komponen Moral dalam Pembentukan Karakter	
5. Gambar 5. Kerangka Pikir Penelitian.....	34
6. Gambar 6. Tahapan Model Pengembangan (Four-D Model).....	34
7. Gambar 7. Model Pendidikan Ekonomi Kreatif.....	38
8. Gambar 8. Rata-Rata Kreativitas Mahasiswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	47 73
9. Gambar 9. Perbandingan Rerata Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	76
10. Gambar 10. Peningkatan Skor Rata-Rata Kreativitas Mahasiswa UNY pada Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas.....	77
11. Gambar 11. Model Hipotetik Pengembangan Model Pendidikan Ekonomi Kreatif.....	80

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi merupakan proses integrasi penduduk dunia menjadi satu warga masyarakat dunia (*world citizen*). Globalisasi merupakan proses percepatan internasionalisasi dari pelbagai dimensi kehidupan, dan menghubungkan kehidupan suatu bangsa dengan bangsa lain melalui jaringan global. Dengan demikian, globalisasi memberi pengaruh terhadap tatanan kehidupan, seperti ekonomi, politik, budaya, teknologi, dan pendidikan (Sholte, 2000; Cohen & Kennedy, 2000; Steger, 2001). Tingkat kompetisi yang tinggi akan menandai kehidupan dan menjadi tantangan bagi individu, komunitas, atau bangsa. Oleh sebab itu, setiap negara akan berusaha membekali warga bangsa secara individu dan kolektif agar warga bangsa secara individu atau bangsa dapat bersanding dan bertanding dalam pelbagai kehidupan seperti ekonomi, budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Dalam bidang ekonomi, masyarakat dunia telah melewati jaman pertanian, jaman industri, dan jaman informasi. Peradaban ekonomi sekarang ini tengah memasuki jaman konseptual. Pada jaman konseptual yang dibutuhkan adalah para kreator dan *empathizer*. Kemampuan mewujudkan kreativitas yang diramu dengan sense atau nilai seni menjadi modal dasar untuk menghadapi persaingan ekonomi, sehingga munculah ekonomi kreatif sebagai alternatif pembangunan ekonomi guna meningkatkan taraf hidup.

Pemerintah Indonesia menetapkan pelbagai kebijakan sebagai landasan hukum dalam melakukan upaya menyiapkan warga bangsanya menghadapi tantangan kehidupan (ekonomi) yang mengglobal yaitu INPRES No 6 tahun 2009 tentang pengembangan ekonomi kreatif dan INPRES No 1 tahun 2010 berkaitan dengan pendidikan karakter (jati diri) bangsa. Melalui INPRES No 6 tahun 2009, Pemerintah menginginkan ekonomi kreatif sebagai satu di antara tulang punggung ekonomi nasional. Beberapa hal yang dapat dipahami sebagai pertimbangan kebijakan ini sebagai berikut: Pertama, ekonomi kreatif telah menunjukkan potensi signifikan terhadap penciptaan dan penyerapan tenaga kerja serta pertumbuhan ekonomi, sekitar 6 juta orang di Uni Eropa bekerja dalam industri kreatif (Puchta et al, 2010:

23). Industri kreatif ini memberikan pendapatan sebesar 650 milyar, sebesar 2,6% dari GDP Eropa (Puchta et al, 2010: 23). Indonesia memiliki potensi ekonomi kreatif yang memberikan kontribusi ekonomi dan dampak sosial. Misalnya terdapat sekitar 7.391.642 orang bekerja dalam industri kreatif (Kementrian Perdagangan Indonesia, Statistik penyerapan tenaga di 14 bidang ekonomi kreatif 2002-2008). Ekonomi kreatif dapat meningkatkan citra dan identitas suatu bangsa dalam kerangka *Nation Branding*. Citra adalah kesan dan persepsi yang diterima oleh seseorang ketika melihat mendengar dan merasakan sesuatu tentang Indonesia. Citra dapat dibangun melalui peningkatan ekspor produk kreatif Indonesia, menandakan kreativitas bangsa Indonesia semakin diperhitungkan.

Ekonomi kreatif digerakan oleh insan kreatif (Howkins, 2002; Florida, 2005; Lauter, 2009; UNDP, 2008). Insan kreatif menghasilkan karya kreatif yang *tangible* dan *intangible*, yang mampu membangun karakter bangsa. INPRES No. 1 tahun 2010 sebagai payung hukum pendidikan karakter seyogyanya menjadi payung utama pendidikan ekonomi kreatif. Meski secara epistemologis ‘pendidikan ekonomi kreatif’ masih belum memiliki landasan yang kuat, potensi ekonomi kreatif dapat menjadi dasar untuk mengembangkan pendidikan ekonomi kreatif sebagai bidang kajian yang prospektif. Oleh sebab itu, untuk mendukung landasan epistemologi kajian dan pengujian yang serius dan intensif diperlukan, sehingga kehadiran ‘pendidikan ekonomi kreatif’ dalam blangka pendidikan dapat kokoh. Hal ini akan menjadi agenda tersendiri terutama bagi dunia perguruan tinggi.

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 adalah “membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Rumusan tujuan pendidikan nasional ini sudah sangat ideal dan sarat dengan isu-isu pendidikan karakter termasuk kreativitas. Dilihat dari tujuan pendidikan nasional, Indonesia telah memiliki landasan hukum yang kokoh untuk menjadikan pendidikan karakter termasuk mengembangkan karakter, sikap, dan perilaku kreatif sebagai isu penting (prioritas). Namun di dalam kurikulum Perguruan Tinggi nampaknya pendidikan ekonomi kreatif belum mendapatkan perhatian yang memadai.

Mulai tahun 2010, UNY telah menetapkan mata kuliah kewirausahaan sebagai mata kuliah universitas yang mengharuskan setiap program studi memasukkan mata kuliah kewirausahaan ini sebagai bagian dari struktur mata kuliah yang ada di situ. Pembelajaran mata kuliah kewirausahaan berorientasi pada pengembangan karakter dan perilaku wirausaha. Di dalam realita hasil pembelajaran kewirausahaan masih belum dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan terutama terkait dengan ketercapaian kompetensi perilaku wirausaha, hal ini disebabkan karena beberapa faktor. Salah satu faktor penting yang menyebabkan belum tercapainya tujuan pembelajaran kewirausahaan terkait dengan kemampuan berperilaku wirausaha adalah karena rendahnya kreativitas mahasiswa. Rendahnya kreativitas mahasiswa terutama kreativitas dalam bidang ekonomi menyebabkan mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam hal mencari peluang usaha. Oleh karena itu, dalam rangka menunjang keberhasilan pembelajaran mata kuliah kewirausahaan pada langkah awal perlu dimasukkan pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* pembelajaran kewirausahaan. Dengan demikian, diharapkan sebelum pembelajaran inti kewirausahaan, mahasiswa sudah tergarap kreativitasnya sehingga akan sangat membantu dalam penentuan peluang usaha dan dalam pengembangan usaha maupun dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahun pertama telah dilakukan pengembangan model hipotetik pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan beserta perangkat model yaitu silabus, RPP, instrumen penilaian, dan bahan ajar. Pengembangan model tersebut didasarkan pada hasil penelitian pendahuluan tentang pemetaan kreativitas mahasiswa. Seperangkat model tersebut telah di validasi oleh beberapa pakar dengan hasil penilaian termasuk dalam kategori "Baik" dengan sedikit revisi. Selain itu pada tahun pertama juga telah dilakukan uji coba model secara terbatas yakni kepada 22 mahasiswa pendidikan ekonomi. Hasil uji coba termasuk dalam kategori "Baik".

Model pendidikan ekonomi kreatif yang telah dikembangkan diharapkan dapat digunakan sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di seluruh program studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Tingkat kreativitas mahasiswa di setiap program studi cenderung berbeda. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan pada tahun pertama, diketahui bahwa tingkat kreativitas mahasiswa

FMIPA cenderung lebih tinggi dari Fakultas lain yaitu FIS, FE, dan FT. Kreativitas mahasiswa FE lebih rendah dibandingkan Fakultas lain. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan dalam rangka menguji model tersebut secara lebih luas dengan melibatkan mahasiswa dari berbagai program studi di Universitas Negeri Yogyakarta demi mendapatkan data yang valid dan model pendidikan ekonomi kreatif yang representatif.

Tujuan pengembangan pendidikan ekonomi kreatif adalah membangun motivasi dan sikap keingintahuan (*curiosity*), cara berpikir yang kritis, bertindak kreatif, melakukan inovasi, sehingga menghasilkan penemuan-penemuan (*invention*) yang dapat bermanfaat secara langsung dalam kehidupan. Melalui ‘pengembangan pendidikan ekonomi kreatif’ diharapkan akan terbentuk insan yang memiliki: 1) motivasi intrinsik, 2) sikap keingintahuan (*curiosity*), 3) cara berpikir yang kritis, 4) bertindak kreatif, dan melakukan inovasi, sehingga menghasilkan penemuan-penemuan (*invention*) yang dapat bermanfaat secara langsung didalam kehidupan.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka selain uji kelayakan melalui penilaian pakar dan mahasiswa, model yang telah dikembangkan juga perlu di uji secara empirik untuk mengukur efektivitas penggunaan model tersebut dalam menunjang mata kuliah kewirausahaan, dan kreativitas mahasiswa. Untuk itu perlu dilakukan penelitian tahap dua melalui penelitian eksperimen untuk benar-benar mengetahui efektivitas model tersebut serta diperoleh berbagai temuan uji lapangan yang dapat dijadikan seagi masukan pengembangan dan penyempurnaan model lebih lanjut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar Belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Dalam kurikulum perguruan tinggi, pendidikan ekonomi kreatif belum mendapatkan perhatian yang memadai.
2. Rendahnya kreativitas mahasiswa, terutama kreativitas dalam bidang ekonomi, sehingga menyebabkan mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam hal mencari peluang usaha.
3. Pembelajaran kewirausahaan masih belum dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan terutama terkait dengan ketercapaian kompetensi perilaku wirausaha.

4. Kemampuan mahasiswa dalam perkuliahan kewirausahaan masih teoretis, belum mempunyai pengalaman bisnis empiris.
5. Belum ditemukannya model yang tepat untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa di perguruan tinggi khususnya bagi yang mengikuti mata kuliah kewirausahaan.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan model pendidikan ekonomi kreatif terkait dengan permasalahan rendahnya kreativitas mahasiswa khususnya dalam mata kuliah kewirausahaan dan belum diperhatikannya pendidikan ekonomi kreatif di perguruan tinggi. Model pendidikan ekonomi kreatif yang dikembangkan dikhususkan untuk digunakan sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi dengan berbasis karakter.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat kreativitas mahasiswa UNY pada implementasi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan?
2. Apakah ada perbedaan antara kreativitas mahasiswa yang diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan dengan mahasiswa yang tidak diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan?
3. Apakah implementasi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa di UNY?
4. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat penerapan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di UNY?
5. Bagaimanakah model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa di UNY?

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Untuk mendukung dan memudahkan proses penelitian ini akan dikaji beberapa konsep atau ide dasar pengembangan pendidikan ekonomi dan pendidikan karakter di perguruan tinggi yang sekaligus menjadi landasar teori dari penelitian tersebut. Beberapa konsep yang akan dikaji adalah: 1) konsep pendidikan ekonomi kreatif, 2) konsep pendidikan kewirausahaan, 3) konsep pendidikan ekonomi kreatif dan kewirausahaan, 4) teknik/metode pendidikan ekonomi kreatif, dan 5) konsep pendidikan karakter.

1. Konsep Pendidikan Ekonomi Kreatif

a. Arah Pendidikan dan Pengembangan Ekonomi Kreatif

INPRES No. 6/2009 tentang "Pengembangan Ekonomi Kreatif untuk tahun 2009-2015," pemerintah melakukan usaha mengembangkan kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis yang mendukung industri kreatif dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia. Ada 14 (empat belas) garapan ekonomi kreatif yaitu periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, *fashion mode*, film video, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, radio dan TV, serta riset pengembangan. Dalam INPRES tersebut disebutkan bahwa Kementerian Pendidikan Nasional (sekarang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) merupakan salah satu koordinator dari "gerakan ekonomi kreatif". Penjabaran peran tersebut perlu dilakukan Kemdiknas (sekarang: Kemdikbud) agar kewenangan dan wilayah garapan dari masing-masing kementerian berjalan sinergis.

Tujuan pendidikan Nasional dan fungsi atau peran Kementerian Pendidikan Nasional sebagaimana tercantum dalam UU SISDIKNAS juga menjadi sumber rujukan pengembangan ekonomi kreatif. Selain landasan hukum tersebut, garapan atau lingkup pendidikan pengembangan ekonomi kreatif

harus merujuk kepada makna hakiki pendidikan, yaitu proses pemartabatan manusia (individu dan kelompok), tujuan akhir pendidikan (*goal*), yakni penanaman nilai termasuk karakter seseorang atau kelompok atau komunitas bersamaan dengan pengembangan potensi akal (daya fikir atau daya intelektual). Merujuk kepada makna hakiki pendidikan dan peraturan yang menjadi payung pendidikan pengembangan ekonomi kreatif, ada beberapa prinsip-prinsip dasar sebagai berikut.

Pertama, istilah 'pendidikan ekonomi kreatif' dilihat dari dasar keilmuan (*epistemologi*) masih sangat labil yang akan menuai perdebatan. Oleh sebab itu, "pendidikan ekonomi kreatif" akan ditarik kepada payung induknya yaitu *pendidikan karakter*. Pendidikan ekonomi kreatif merupakan turunan (derivasi) pendidikan karakter, yaitu menanamkan karakter, sikap, dan positif (seperti kreatif) kepada peserta didik pada pelbagai jenjang pendidikan (formal) dan masyarakat umum (non formal) untuk mewujudkan bangsa yang berkarakter ('*berakhlak*') baik sebagai amanah UUD 1945 maupun UU Sisdiknas 2003. Secara teknis, penyelenggaraan 'pendidikan ekonomi kreatif' diintegrasikan dengan disiplin ilmu yang dinilai tepat atau relevan dari tingkat usia dini sampai dengan perguruan tinggi.

Kedua, 'pendidikan ekonomi kreatif' tidak bisa dipisahkan dari pendidikan karakter yang dimanifestasikan dalam penanaman dan pengembangan karakter, sikap, dan positif (kreatif) kepada peserta didik pada Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar. Pada jenjang ini hasil atau target penyelenggaraan pendidikan ekonomi kreatif adalah tumbuhnya karakter, sikap, dan perilaku positif (kreatif) pada tataran paling dasar yang menunjang dalam melahirkan peserta didik kreatif [*creative students*].

Ketiga, pada jenjang pendidikan menengah (SMA dan SMK), pendidikan ekonomi kreatif diwujudkan dalam penanaman dan pengembangan karakter, sikap, dan perilaku positif (kreatif) untuk melahirkan peserta didik kreatif (*creative students*). Karakter, sikap, dan perilaku positif tersebut dapat memfasilitasi peserta didik memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran untuk melahirkan karya atau produk-produk kreatif (khususnya peserta didik sekolah-sekolah kejuruan). Dengan kata lain,

penanaman karakter, sikap, dan perilaku positif (kreatif) diarahkan kepada karya atau produk (barang/jasa atau karya intelektual) yang potensial secara ekonomi.

Keempat, pada jenjang pendidikan tinggi, pendidikan ekonomi kreatif diwujudkan dalam penanaman dan pengembangan karakter, sikap, dan perilaku positif (kreatif) untuk melahirkan peserta didik kreatif (*creative students*). Karakter, sikap, dan perilaku positif tersebut dapat memfasilitasi peserta didik memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran untuk melahirkan karya atau produk-produk kreatif. Penanaman karakter, sikap, dan perilaku positif (kreatif) diarahkan kepada karya atau produk (barang/jasa atau karya intelektual) yang potensial secara ekonomi.

Kelima, 'pendidikan ekonomi kreatif' diwujudkan untuk mengembangkan karakter, sikap, dan perilaku positif (kreatif) untuk melahirkan *creative students* dan *creative scholars* yang dapat melahirkan karya-karya (produk-produk) kreatif bernilai ekonomi bagi pelaku dan masyarakatnya (memberi kontribusi terhadap ekonomi lingkungannya). Karya atau produk kreatif tersebut merupakan salah satu bentuk manifestasi dari kompetensi keilmuan yang dimiliki atau misi pendidikan tinggi.

Keenam, 'pendidikan ekonomi kreatif' memberikan sentuhan karakter, sikap, dan perilaku positif (kreatif) kepada warga masyarakat melalui jalur pendidikan nonformal. Yakni karakter, sikap, dan positif (kreatif) sebagai landasan dan stimulasi bagi pengembangan keterampilan yang dimiliki sehingga melahirkan karya atau produk kreatif yang memiliki nilai ekonomi bagi kehidupan pelaku dan memberi stimulasi bagi kehidupan ekonomi lingkungannya.

b. Ekonomi Kreatif dan Pendidikan Ekonomi Kreatif

1) Ekonomi Kreatif

Ada 9 (sembilan) istilah yang digunakan untuk menunjuk ekonomi kreatif yang bersumber pada literatur ilmiah dan literatur nonilmiah, yaitu: 1) *Cultural Industries*, 2) *Cultural Industries Cluster*, 3) *Cultural Goods*, 4) *Creative Economy*, 5) *Creative Sector*, 6) *Creative Industries*, 7) *Creative Class*, 6) *Creative Capital/Creative Capital Theory*, 7) *Copyright Industries*, 8) *ICT–Economy (information- and communication technology)*, dan 9)

Content-Economy, Media-Economy. Bagian ini akan menyajikan beberapa pengertian ekonomi kreatif dari pelbagai belahan dunia dan organisasi dunia seperti UNDP dan UNESCO.

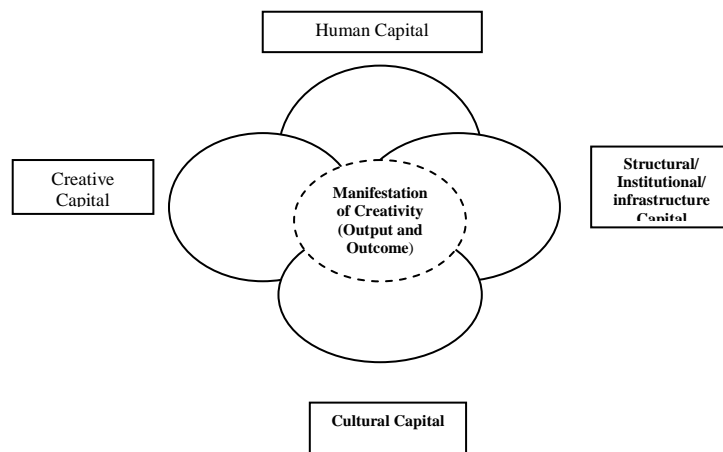
Asumsi atau pemikiran yang melatari *creative economy* adalah bahwa manusia merupakan makhluk kreatif dan sumber-sumber ekonomi yang tumbuh dalam kehidupan adalah hasil kreatif atau kreativitas manusia. Kreativitas merupakan hasil konstruksi intelektual dan kapasitas kreatif manusia. Kreatif merupakan sumber atau kekayaan yang tak terbatas tersimpan dalam diri manusia. Secara biologi, kreativitas intelektual merupakan kekuatan intrinsik yang mencirikan manusia. Berdasarkan asumsi ini, gagasan baru atau kreatif merupakan daya dorong [kekuatan] terhadap penumbuhan dan pembangunan ekonomi; bukan uang atau mesin. Pengetahuan menjadi sumber penting untuk mendorong ekonomi dan dengan pengetahuan (ilmu) seseorang dapat melahirkan ekonomi kreatif (Howkins, 2002; Florida, 2005; Lauter, 2009; UNDP, 2008).

Ada 3 (tiga) ciri utama ekonomi atau industri kreatif sebagaimana disebutkan Puchta et al (2010: 33), antara lain:

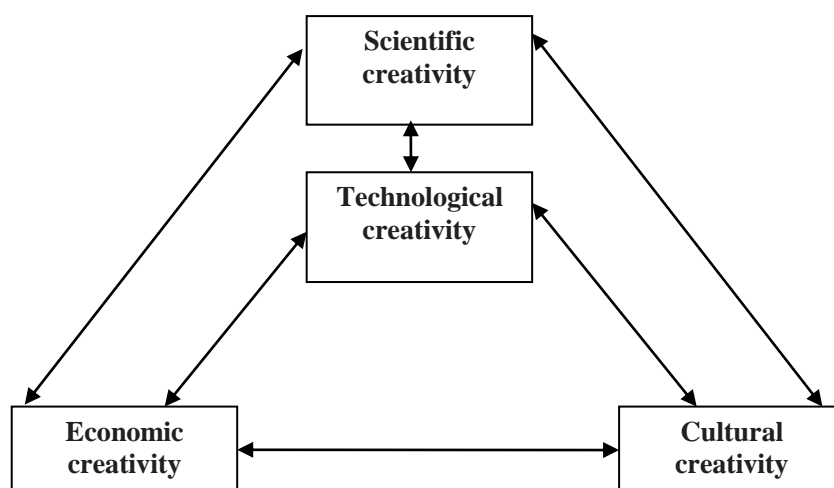
- a) Permintaan yang tidak pasti (*uncertain demand*): Penggunaan *creative products* sangat tergantung pada kategori-kategori subjektif dan *intangible*. Estimasi permintaan merupakan tingkat ketidakpastian yang tinggi (*high degrees of uncertainty*). Kontrak yang ditandatangani antarorang yang terlibat dalam proses produksi produk kreatif (CP) harus mempertimbangkan ketidakpastian yang terjadi dalam penilaian (*valuation*). Proses ini disebut *symmetrical ignorance* yaitu semua penandatanganan kontrak menghadapi dan memiliki peran penting. *creativity as a value in itself*: Orang-orang kreatif menentukan atau merumuskan kualitas pekerjaan tidak hanya berdasarkan gaji dan kondisi kerja, namun hal-hal lain yang jauh lebih penting dari keduanya yaitu kualitas produk yang mereka produksi dan originalitas.
- b) *A mix of skills*: Beberapa produk industri kreatif memerlukan kualifikasi dan pekerja spesialis yang beragam sebagai masukan proses produksi. (Puchta et al, 2010).

Konsep ekonomi kreatif yang digunakan dalam disain induk ini mengacu kepada INPRES No 6 Tahun 2009 "era ekonomi baru yang mengintensifkan pemanfaatan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan pada ide dan *stock of knowledge* dari SDM sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya menghasilkan produk atau karya kreatif (Industri kreatif yang terdiri dari 14 klaster sebagaimana tercantum dalam INPRES No. 6 tahun 2009).

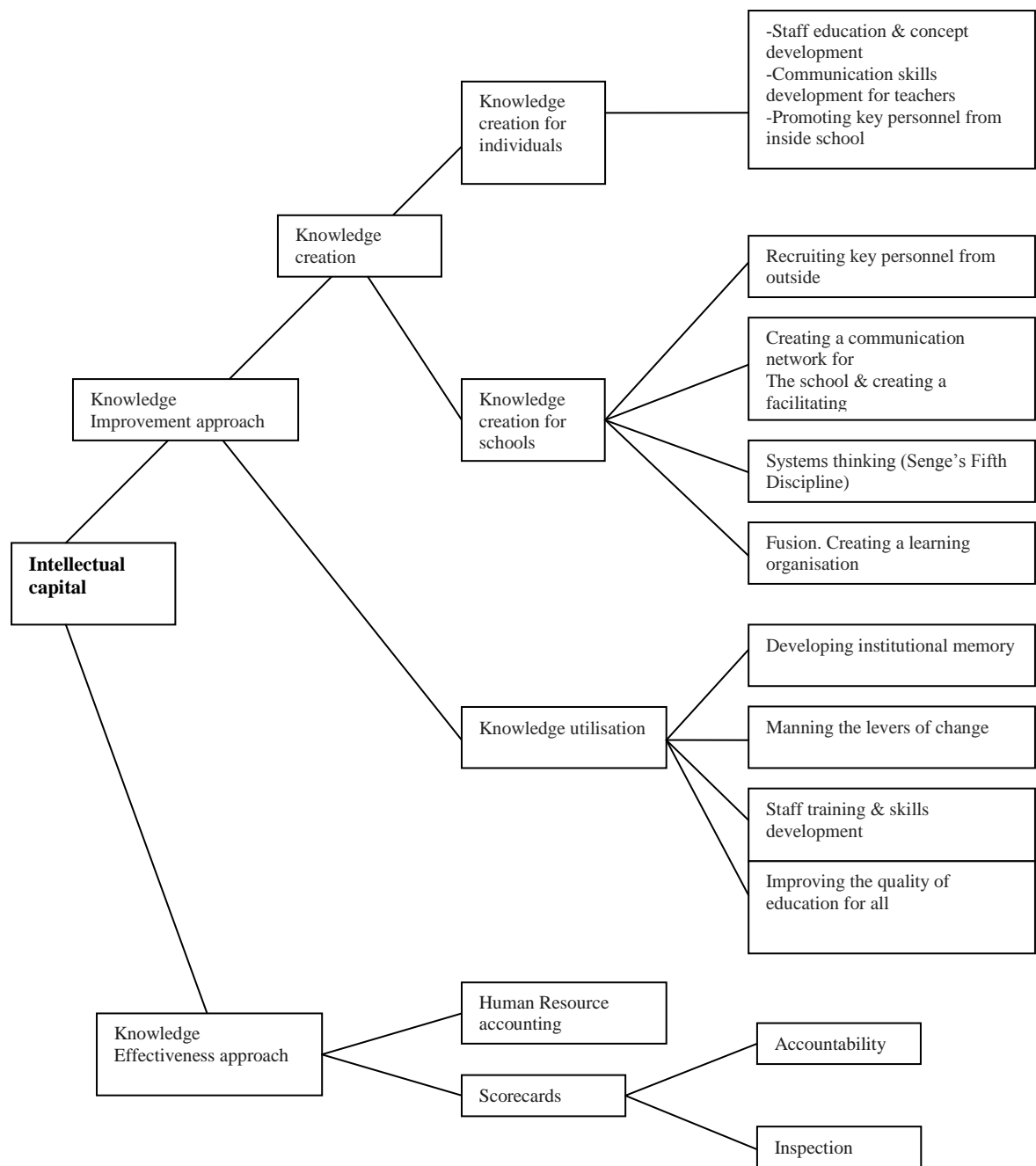
Melalui INPRES No. 6 tahun 2009, pemerintah menginginkan ekonomi kreatif merupakan salah satu tulang punggung ekonomi nasional. Beberapa hal yang dapat dipahami sebagai pertimbangan kebijakan ini sebagai berikut. *Pertama*, ekonomi kreatif telah menunjukkan potensi signifikan terhadap penciptaan dan penyerapan tenaga kerja serta pertumbuhan ekonomi. Kedua, ada beberapa jenis modal (*capital*) yang dimiliki oleh individu warga bangsa yang dapat menjadikan seseorang atau masyarakat bertahan dan berkembang dalam menghadapi kehidupan yang sangat kompetitif. Modal tersebut dapat berupa modal *tangible* dan *intangible*. Modal *intangible* meliputi *human capital*, *intellectual capital*, *creative capital*, sedangkan modal *tangible* mencakup bangunan, emas, tanah (lahan), bahan mentah. Modal *intangible* memiliki peran lebih penting dari pada *tangible capital* seperti (Baker, 2008: 1-2). Modal tersebut menjadi penggerak ekonomi kreatif, sebagaimana terlihat dalam Gambar 1, 2, dan Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 1: Interplay antara Kreativitas dan 4 atau 5 (Empat atau lima) Jenis Modal (Howkins, 2002; UNDP, 2008)



Gambar 2: Kreativitas dalam Perekonomian kini (UNDP & UNCTAD, 2008)



Gambar 3: Teori *Intellectual Capital* dan Dua Pendekatan (Kelly, 2004: 18)

2) Pendidikan Ekonomi Kreatif

Pendidikan ekonomi kreatif merupakan lontaran konsep baru yang secara epistemologi masih memerlukan waktu untuk menguji basis konsep dan teorinya. Hal ini perlu disadari bersama. Namun demikian, dalam hal ini dapat ditarik simpul-simpul konsep yang dapat digunakan untuk

mengkonstruksi konsep pendidikan ekonomi kreatif. *Pertama*, pendidikan adalah proses pemartabatan individu atau kelompok. Secara hakiki pendidikan adalah penanaman nilai (karakter). *Kedua*, kreatif merupakan satu bentuk karakter yang dalam dunia pendidikan merupakan bagian yang perlu ditanamkan kepada peserta didik. Selain itu, mutu pendidikan dapat dilihat dari dua dimensi yaitu intelektual dan nilai, perilaku atau karakter. Ekonomi kreatif dihasilkan oleh aset nonmateri (kreatif). Dengan demikian, pendidikan pengembangan ekonomi kreatif berada dalam payung besar pendidikan karakter.

Kreatif berasal dari bahasa Perancis, *créativité* yang muncul setelah Perang Dunia II dan galibnya diterjemahkan dalam kata invensi, *discovery*, dan imajinasi. Ada dua kriteria yang digunakan untuk menilai kreativitas produk (gagasan, benda, kegiatan), yaitu *novelty* (temuan atau baru) dan *appropriateness/meaningful* (kelayakan). Sesuatu ide, produk atau karya dikatakan kreatif apabila orisinal dan tepat guna. *Novelty* dan originalitas merupakan ciri kreativitas. Ketepatan merupakan kriteria kedua yang berkaitan dengan budaya. Perlu dipahami bersama bahwa satu budaya berbeda dengan budaya lain dalam konseptualisasi ciri kreativitas (Starko, 2010). Bagi praktisi profesional, kreativitas didefinisikan dengan membuat sesuatu yang baru (*novel*), yang memungkinkan seseorang mendapatkan solusi inovatif atau unik (Weintraub, 1998). Namun, tidak berarti bahwa seorang kreatif tidak memanfaatkan dan menjadikan gagasan dan kerja (karya) orang lain sebagai sumber (inspirasi) untuk melahirkan kreativitasnya. Penulis, misalnya, memperoleh ide baru atau inspirasi dari karya penulis lain (Stevenson, 2006). Kreativitas memiliki tujuan dan usaha untuk menjadikan sesuatu berjalan, menjadikan sesuatu lebih baik dan berarti serta lebih indah. Kriteria 'ketepatan' tidak tepat diterapkan untuk menilai kreativitas anak. Karya anak dinilai kreatif apabila produk (kreativitas) dilakukan memberi arti, mempunyai tujuan atau dapat dikomunikasikan kepada pihak lain. Apabila peserta didik, misalnya, berhasil mengkomunikasikan suatu gagasan atau usaha memecahkan masalah, usaha mereka dinilai tepat (Starko, 2010). Kreativitas adalah kemampuan memecahkan masalah, membentuk produk

dan mengajukan pertanyaan. Kreativitas berhubungan dengan harkat seseorang (siapa kita) yaitu karakter seperti *self esteem* dan percaya diri, proses (apa yang dikerjakan) yaitu pengetahuan dan keterampilan kreatif yang digunakan serta karya yang dihasilkan (apa yang diperbuat atau dihasilkan).

Menurut Theodore Levit, kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir yang baru dan berbeda. Menurut levit, kreativitas adalah berpikir sesuatu yang baru (*thinking new thing*). Oleh karena itu, kreativitas adalah menciptakan sesuatu dari yang asalnya tidak ada (*generating something from nothing*). Menurut Zimmerer (1996: 7), "*Creativity ideas often arise when entrepreneurs look at something old and think something new or different*". Oleh karena itu, kreativitas adalah menciptakan sesuatu dari yang asalnya tidak ada (*generating something from nothing*).

Secara sederhana, menurut Weintraub (1998), orang kreatif bersikap dan bertindak atau menghasilkan sesuatu karya atau produk baru dan tidak meniru karya orang lain. Seorang kreatif mempunyai keberanian mencoba sesuatu yang masih baru atau baru sama sekali, kesediaan menanggung resiko (korban) apabila usahanya tidak berhasil alias gagal (Stevenson, 2006). Seorang kreatif merasa antusias dan senang menggali sesuatu yang baru. Rasa kesenangan dapat diukur dengan risiko kegagalan yang akan dihadapinya (Stevenson, 2006). Seseorang kreatif berusaha dengan baik mengomunikasikan gagasan atau mendapatkan dan memecahkan masalah. Bagi pendidik sikap seperti itu perlu dilanjutkan (ditanamkan) dalam kelas (pembelajaran) sehingga kegiatan kreatif terjadi secara alami. Keberanian mengintroduksi pendekatan dan kegiatan kreatif memberi implikasi terhadap teori dan praktik belajar di kelas (Starko, 2010).

Ada beberapa karakteristik personal seorang kreatif yang dikategorikan pada tiga besaran, yaitu ciri kognitif, kepribadian (*personality*) dan *biographical events*. Individu kreatif dapat dilihat dari cara berfikir, nilai yang dipegang, temperamen dan motivasi. Seorang kreatif menggunakan *creative thinking* untuk komunikasi dan memecahkan masalah. Dalam memecahkan masalah, seseorang kreatif melakukan identifikasi masalah secara rinci atau memilah-milah masalah umum ke masalah khusus dan

mencari pemecahannya. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari proses penemuan masalah (Starko, 2010). Seorang kreatif memiliki karakter seperti flexible [mampu melakukan adaptasi]; cepat menangkap idea; tidak berfikir kolot (ortodoks), memiliki rasa estetik, memiliki keingintahuan yang tinggi, dapat melihat kesamaan dan perbedaan, dan gemar mengajukan pertanyaan atau mengajukan cara-cara melakukan sesuatu yang dapat diterima orang lain (Fisher & Williams, 2004: 14).

Selanjutnya perlu ditambahkan masalah unsur-unsur utama kreativitas (*key creativity*). Dalam kreativitas terdapat beberapa elemen utama. *Pertama*, motivasi, yakni menginginkan sesuatu dan memiliki tujuan untuk suatu yang dilakukan. Motivasi diperlukan untuk memberikan nilai terhadap usaha kreatif. Kreativitas seseorang perlu diberi asupan berupa dorongan internal dan eksternal. *Kedua*, inspirasi, yakni diinspirasi oleh sendiri atau orang lain. Kreativitas dapat mengembangkan keingintahuan, melahirkan *input* baru (segar) dan memperkaya pengetahuan. Menanamkan keingintahuan merupakan langkah awal menuju kehidupan yang lebih kreatif. *Ketiga*, *gestation* (pengembangan), yakni memberi kesempatan untuk memunculkan ide kreatif. *Insight* dan intuisi berhubungan dengan kreativitas dan memerlukan waktu untuk mewujudkan kreativitas. *Creative insight* acapkali terlahir melalui proses yang tidak disadari dan berada di bawah tingkat kesadaran. Keempat, *collaboration*, yakni dukungan dari mitra belajar atau masyarakat. Seseorang akan lebih kreatif apabila ia mendapat dukungan dari orang lain (Fisher & Williams, 2004).

Kreativitas yang tinggi tetap membutuhkan sentuhan inovasi agar laku di pasar. Inovasi yang dibutuhkan adalah kemampuan wirausahawan dalam menambahkan nilai guna/nilai manfaat terhadap suatu produk dan menjaga mutu produk dengan memerhatikan “*market oriented*” atau apa yang sedang laku di pasaran. Dengan bertambahnya nilai guna atau manfaat pada sebuah produk, maka meningkat pula daya jual produk tersebut di mata konsumen, karena adanya peningkatan nilai ekonomis bagi produk tersebut bagi konsumen. Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir yang baru dan

berbeda. Seseorang dikatakan kreatif jika selalu berpikir dan bertindak sesuatu yang baru atau berpikir sesuatu yang lama dengan cara-cara baru.

Berdasarkan uraian tersebut di atas ada beberapa parameter yang dapat ditarik untuk menunjuk perilaku atau sikap kreatif, yaitu: 1) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, 2) memiliki motivasi berprestasi, 3) memiliki intuisi, 4) berpikir divergen, 5) berpikir kritis, 6) mencoba hal-hal baru, 7) berani menanggung resiko atas kegagalan, 8) kemampuan menentukan cara dan pilihan yang tepat (*appropriates*), 9) produktif, 10) selalu tidak puas terhadap yang dihasilkan, 11) mengombinasi berbagai hal dan bentuk menjadi sesuai yang baru, 12) memodifikasi dari sesuatu yang ada, 13) mencipta suatu ide atau karya yang baru sama sekali, 14) dapat menerima perbedaan, 15) setiap masalah dicari akar permasalahannya dan tidak menimbulkan masalah baru, dan 16) bekerja dengan benar dan tenang dalam keadaan tertekan.

Istilah pendidikan ekonomi kreatif masih belum banyak muncul dan secara epistemologi masih belum memiliki landasan yang kuat sebagai bidang keilmuan. Dari paper UNESCO, diperoleh paper mahasiswa pasca sarjana, Lauter, untuk bidang studi ekonomi kreatif. Lauter (2009) menegaskan bahwa ekonomi kreatif muncul berkat dorongan kreativitas individu dan dengan kreativitas tersebut muncul produk-produk kreatif atau industri kreatif. Agar masyarakat atau bangsa mampu kompetitif dalam ekonomi kreatif. Negara bangsa harus melakukan investasi untuk melahirkan pengetahuan dan membuka akses pendidikan bagi seluruh warga bangsa. Dengan investasi untuk pendidikan dasar dan tinggi serta kegiatan riset pendidikan, negara bangsa akan mampu memberikan warganya kemampuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memajukan masyarakat. Hal substansial yang perlu diwujudkan dalam masyarakat adalah pembelajaran yang terus menerus meskipun jenjang pendidikan formal telah dicapai. Pembelajaran yang terus menerus itu penting untuk pembangunan yang berkesinambungan. Kelompok 'profesional kreatif', yakni mereka yang berpendidikan tinggi, akan menjadi modal manusia (Florida, 2002). Keterampilan berfikir kritis, kemampuan analitik terhadap masalah dan memberikan solusi, dan kemampuan bekerja dalam tim perlu diajarkan melalui pendidikan jenjang formal. Kemampuan

seperti itu perlu diberikan juga kepada kelompok yang mempunyai kebutuhan layanan khusus setelah pendidikan dasar melalui *on the job training or vocational training* (Lauter, 2009).

Atas dasar konsep pendidikan dan ekonomi kreatif dapat dirumuskan konsep pendidikan ekonomi kreatif merupakan proses perubahan karakter, sikap, dan (individu atau kelompok) ke arah berfikir dan bertindak dengan cara-cara baru yang memanfaatkan ide dan *stock of knowledge (intangible capital)* dari SDM sebagai faktor produksi utama yang dalam kegiatannya melahirkan produk/karya kreatif.

2. Pendidikan Kewirausahaan

Untuk mendapatkan wawasan mengenai arti pendidikan kewirausahaan perlu dikemukakan kembali pengertian dari istilah-istilah kewirausahaan dan pendidikan. Kewirausahaan adalah suatu sikap, jiwa, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain. Kewirausahaan merupakan sikap mental dan jiwa yang selalu aktif atau kreatif berdaya, bercipta, berkarya, bersahaja, dan berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya. Seseorang yang memiliki jiwa kewirausahaan selalu tidak puas dengan apa yang telah dicapainya. Wirausaha adalah orang yang terampil memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usahanya dengan tujuan untuk meningkatkan kehidupannya. Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan kewirausahaan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik yang terkait dengan penumbuhan sikap, jiwa, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain untuk peningkatan kualitas kehidupan masyarakat dan bangsa di masa mendatang.

Pendidikan kewirausahaan harus dilakukan melalui perencanaan yang baik, pendekatan yang sesuai, metode belajar dan pembelajaran yang efektif. Pendidikan kewirausahaan dilakukan secara bersama oleh semua guru dan pimpinan sekolah, melalui semua mata pelajaran, dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya sekolah.

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan kewirausahaan adalah pengembangan nilai-nilai dari ciri-ciri seorang wirausaha. Menurut para ahli kewirausahaan, ada banyak nilai-nilai kewirausahaan yang mestinya dimiliki oleh peserta didik maupun warga sekolah yang lain. Namun, di dalam pengembangan model naskah akademik ini dipilih beberapa nilai-nilai kewirausahaan yang dianggap paling pokok dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sebanyak 17 nilai. Beberapa nilai kewirausahaan beserta deskripsinya yang akan diintegrasikan melalui pendidikan kewirausahaan menurut Kepmendiknas 2009 adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai-nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Kewirausahaan

NILAI	DESKRIPSI
1. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
2. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil berbeda dari produk/jasa yang telah ada
3. Berani mengambil Resiko	Kemampuan seseorang untuk menyukai pekerjaan yang menantang, berani dan mampu mengambil risiko kerja
4. Berorientasi pada tindakan	Mengambil inisiatif untuk bertindak, dan bukan menunggu, sebelum sebuah kejadian yang tidak dikehendaki terjadi.
5. Kepemimpinan	Sikap dan perilaku seseorang yang selalu terbuka terhadap saran dan kritik, mudah bergaul, bekerjasama, dan mengarahkan orang lain.
6. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
7. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
8. Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas dan mengatasi berbagai hambatan
9. Inovatif	Kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan-persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan
10. Tanggung jawab	Sikap dan perilaku seseorang yang mau dan mampu melaksanakan tugas dan kewajibannya
11. Kerja sama	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan, dan pekerjaan.
12. Pantang menyerah (ulet)	Sikap dan perilaku seseorang yang tidak mudah menyerah untuk mencapai suatu tujuan dengan berbagai alternative
13. Komitmen	Kesepakatan mengenai sesuatu hal yang dibuat oleh seseorang, baik terhadap dirinya sendiri maupun orang lain.
14. Realistis	Kemampuan menggunakan fakta/realita sebagai landasan berpikir yang rasionil dalam setiap pengambilan keputusan maupun tindakan/perbuatannya.
15. Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui secara mendalam dan luas dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar
16. Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain
17. Motivasi kuat untuk sukses	Sikap dan tindakan selalu mencari solusi terbaik

3. Pendidikan Ekonomi Kreatif dan Kewirausahaan

Penanaman karakter positif (kreatif) terdapat titik singgung antara *entrepreneurship education* dan pendidikan ekonomi kreatif yang masih baru masuk dalam blantika pendidikan. Oleh sebab itu, beberapa hal seperti prinsip, pendekatan, dan model pengembangan pendidikan ekonomi kreatif dapat menjadi awal dari pembelajaran kewirausahaan yang biasa disebut dengan *bridging course*, di samping itu karena pendidikan ekonomi kreatif di perguruan tinggi belum mendapat tempat dalam kurikulum maka tepat jika menjadi *bridging course*/matrikulasi dari pembelajaran kewirausahaan.

Bridging course adalah matrikulasi (penyamaan bekal awal) peserta didik. *Bridging course* adalah program yang menjembatani antara bekal awal peserta didik dengan bekal yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran. Yang dimaksud dengan *bridging course* dalam penelitian ini adalah penyamaan bekal awal mahasiswa yang terkait dengan kreativitas yang diperlukan sebagai bekal awal dalam pengembangan kewirausahaan. Diasumsikan bahwa mahasiswa yang akan mengikuti pembelajaran kewirausahaan memiliki bekal awal yang terkait dengan kreativitas yang berbeda-beda karena keberagaman kemampuan mahasiswa dan mutu sekolahnya.

Bridging course diselenggarakan untuk menyamakan bekal dasar mahasiswa yang terkait dengan kreativitas baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotornya agar yang bersangkutan memiliki tingkat kesiapan yang memadai untuk mengikuti mata kuliah kewirausahaan di Perguruan Tinggi. Bagaimana cara mengajarkan *bridging course*, beberapa alternatif cara mengajar dapat digunakan antara lain:

- a. PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).
- b. CTL (*Contextual Teaching and Learning*) – Pembelajaran dan pengajaran kontekstual.
- c. Pembelajaran berdasarkan masalah.
- d. Pembelajaran kooperatif.
- e. Pembelajaran dengan melakukan.
- f. Dan lain sebagainya.

Dalam buku pendidikan kewirausahaan, Calvin A Kent (1990) menjelaskan beberapa hal penting, misalnya:

Pertama, wirausaha dan proses *entrepreneurship*. *Entrepreneur* adalah: a) orang yang bersedia mengambil resiko dalam situasi tidak pasti, b) inovator, pembuat kebijakan, pemasok modal finansial, spekulator dan pemimpin industri, c) manajer, *arbitrageur*, dan pengalokasi sumber, d) berhadapan dengan situasi ketidakpastian dengan melakukan inovasi terhadap lingkungan yang kompetitif dan dalam dukungan informasi yang sangat jauh dari memadai. Bagi *entrepreneur* inovasi merupakan penyebab perubahan dalam sistem ekonomi yang dinamis, ketidakpastian dan situasi *chaos* merupakan suatu konsekuensi sedangkan kemajuan ekonomi merupakan ganjaran.

Kedua, pendidikan kewirausahaan. Ada dua pendekatan utama dalam mengajarkan kewirausahaan: 1) pengajaran kewirausahaan difokuskan pada konteks sejarah dan menguraikan peran wirausahawan dalam sejarah ekonomi, yakni pengetahuan dan apresiasi terhadap peran wirausaha, dan 2) pengajaran (pembelajaran) kewirausahaan didasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan dan mengembangkan karakteristik yang berkaitan dengan keberhasilan kewirausahaan dan memberikan wirausahawan keterampilan agar berfungsi dalam ekonomi—mengembangkan dan memperluas talenta kewirausahaan dalam ekonomi. Pembelajaran kewirausahaan hendaknya diintegrasikan dan dilakukan terus melalui jalur pendidikan formal terhadap anak sejak dini dan bimbingan untuk orang-orang dewasa.

Ketiga, model kewirausahaan. Ada tiga pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan kewirausahaan. Pendekatan pertama menjelaskan kewirausahaan dengan rujukan sikap personal yang melahirkan kesuksesan. Pendekatan kedua disebut *event studies* dengan fokusnya kekuatan lingkungan yang menyebabkan muncul kewirausahaan, misalnya kehilangan pekerjaan. Pendekatan ketiga disebut *venture school*, kewirausahaan merupakan proses yang berjalan (dinamis) dan tidak terpisah. Bagi Joseph Schumpeter Kewirausahaan setara dengan inovasi. Inovasi mengandung ide-ide baru yang memberi dampak besar terhadap pembentukan kembali seluruh segmen masyarakat. Gunderson memandang kewirausahaan sebagai proses, dan ia melihat hubungan antar kewirausahaan dengan inovasi, namun proses

inovatif diperoleh dari proses menjadi *proficient* dalam memanfaatkan pengetahuan yang ada. Dalam melakukan usaha, wirausahawan banyak memfungsikan logikanya. Kewirausahaan adalah usaha memperoleh pengetahuan dan keterampilan khusus untuk menerapkan pengetahuan. Wirausahawan mengendalikan risiko dengan menempatkan pengetahuan pada posisi tinggi dan memiliki akses informasi yang tidak dimiliki orang lain. Mereka memandang perubahan sebagai prospek yang bagi orang lain tidak mengenakan. Inovasi terjadi manakala wirausahawan diberi ganjaran berupa uang atau lainnya yang diperlukan untuk mengembangkan usahanya (*Gunderson Innovation model of entrepreneurship*).

Keempat, elemen penentu keberhasilan program pendidikan kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan tidak semestinya difokuskan pada memberikan sesuatu yang baru kepada anak-anak muda, namun ditekankan pada penyingkiran hambatan-hambatan yang membuat percaya diri dan *self-esteem* merosot di kalangan peserta didik. Proses pendidikan telah melunturkan jiwa petualangan dan kesediaan atau kesiapan mengambil inisiatif dan risiko di kalangan peserta didik, padahal keduanya merupakan ruh kewirausahaan. Oleh sebab itu, kewirausahaan hendaknya didefinisikan sebagai proses perubahan kreatif. Pendidikan kewirausahaan bertujuan meningkatkan kegiatan kreatif dan aksi mandiri. Semakin banyak orang yang lebih kreatif, inovatif, bersedia mengambil risiko dan terbiasa menghadapi perubahan, maka keberhasilan seluruh usaha akan dapat diraih. Wirausahawan adalah pencari, penggali, dan petualangan. Oleh sebab itu, program pendidikan hendaknya diarahkan kepada memberikan inspirasi dan membantu orang-orang yang memiliki karakteristik tersebut berkembang.

Kelima, pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi dan universitas. Muatan mata kuliah kewirausahaan adalah standar, yaitu membaca buku teks dan majalah, ceramah atau kuliah dari pembicara tamu sebagai tambahan terhadap kuliah reguler. Bahan pembelajaran utama adalah studi kasus yang hampir seluruh mata kuliah bermuara pada rencana bisnis. Praktik menjadi wirausahawan merupakan materi sangat kritis yang dikembangkan untuk pemanfaatannya. Program kewirausahaan di perguruan tinggi memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk melakukan konsultasi dengan usaha kecil melalui program usaha kecil. Dengan keterlibatan dalam tahap-tahap merencanakan usaha dan mengoperasikan usaha, para mahasiswa

akan memperoleh banyak hal atau pelajaran dari (*Small Business Institute* = SBI) program.

4. Teknik/Metode Pendidikan Ekonomi Kreatif

Sebuah penelitian dari George Land (Land & Jarman, 1992) pada tahun 1968 menyimpulkan bahwa pada dasarnya manusia lahir dengan potensi kreatif yang besar namun seiring perjalanan usia manusia belajar menjadi tidak kreatif. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Daniel Link (2005) dalam bukunya yang *best seller* berjudul *A Whole New Mind* bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan anak sekolah akan cenderung semakin tidak kreatif atau semangatnya untuk mencipta semakin pudar akibat dari perlakuan pembelajaran yang mengondisikan anak untuk kurang berpikir kreatif. Selain itu siswa dibiasakan untuk lebih menggunakan cara berpikir konvergen, dan bukan divergen. Pada masa pendidikan dasar biasanya anak sangat kreatif yang diperlihatkan dalam bentuk gagasan yang sangat kaya dan di luar pemikiran orang dewasa serta berbagai perilaku verbal dan nonverbal yang produktif. Namun, semakin tinggi pendidikannya perilaku kreatif itu semakin berkurang bahkan memudar.

Kreativitas sejatinya adalah sebuah kecakapan yang dapat dikembangkan sekaligus sebuah proses yang dapat dirancang dan dikelola. Kreativitas dapat dikembangkan melalui pendidikan yang secara sengaja diselenggarakan untuk menumbuhkembangkan kreativitas. Tidak semua pendidikan berdampak positif pada pengembangan jiwa kreatif manusia. Pada kenyataannya justru pendidikan dapat menjadi faktor yang memundurkan potensi kreatif manusia karena kesalahan perlakuan dalam proses belajar mengajarnya. Untuk mencapai tujuan dicapainya pembentukan insan kreatif maka pendidikan perlu diselenggarakan dengan mengedepankan metodologi yang berorientasi kepada pengembangan jiwa kreatif anak didik. Dengan memperhatikan kondisi riil pendidikan nasional yang diselenggarakan di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan luar sekolah, ada tiga kelompok teknik atau metode pengembangan jiwa kreatif yaitu penciptaan atmosfer kreatif, pembelajaran kreatif, dan penciptaan wahana apresiatif bagi kreativitas.

a. Penciptaan Atmosfir Kreatif

Penciptaan atmosfir kreatif dimaksudkan untuk menghadirkan suasana yang merangsang munculnya kreativitas sejak bentuknya yang paling sederhana di awal proses kreatif dan terus memfasilitasi prosesnya hingga berkembang mencapai puncak kreativitas yang berwujud karya kreatif yang memiliki nilai dan kegunaan untuk orang banyak. Proses kreatif akan muncul saat individu berada dalam suasana yang memberinya rasa aman, nyaman, dan senang untuk menyampaikan pemikiran, mengajukan pertanyaan, atau mempertanyakan sesuatu serta mengekspresikan gagasan-gagasan kreatifnya.

Sebaliknya proses kreatif akan sulit berkembang apabila individu merasa tidak nyaman apalagi penuh dengan ancaman. Untuk itu, perlu dihindari suasana yang membuat orang-orang di sekitar individu membuatnya merasa tidak aman, tidak nyaman, diabaikan, tidak dihargai, tertekan, dan direndahkan. Suasana yang kondusif sebagaimana dimaksud idealnya hadir dalam konteks keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Suasana yang kondusif tersebut dapat dihadirkan melalui optimalisasi fungsi dari tiga unsur berikut ini yaitu dosen yang berperan sebagai teladan kreatif (*creative role model*), lingkungan fisik, dan lingkungan nonfisik. Penerapan optimalisasi ketiga unsur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Dosen yang berperan sebagai teladan kreatif (*creative role model*)

Dosen adalah kunci keberhasilan pendidikan. Paulo Freire (Kincheloe, 2008) terobsesi pendidikan yang membebaskan jiwa manusia dari segala bentuk tekanan, kekangan, apalagi penajahan. Orang-orang yang terbebaskan jiwanya yang akan bertransformasi menjadi insan kreatif. Sesempurna apa pun suatu konsep pendidikan tak akan banyak berguna bila tidak didukung SDM dosen yang handal. Dalam kaitan ini dosen dituntut dapat berperan sebagai teladan kreatif (*creative role model*) yang mengembangkan sikap dan perilaku diri dan sejawatnya yang mendorong terbentuknya suasana kondusif bagi pengembangan kreativitas anak didiknya.

Dosen mengembangkan komunikasi kreatif yang berorientasi pada stimulasi pemikiran dan perilaku kreatif anak. Komunikasi kreatif meliputi sekurangnya lima perilaku komunikasi, yaitu **melayani, merangsang,**

menerima, mendukung, dan mempromosikan. Melayani maksudnya adalah bersikap terbuka untuk melayani semua pertanyaan dan tantangan kreatif peserta didik. Dengan sabar dan menunjukkan antusiasme dosen melayani peserta didik yang memerlukan respons, jawaban, bantuan, dan bimbingan dosen untuk menjalani suatu proses kreatif.

Penjelasan di atas menuntut dosen melakukan perubahan pola pendekatan dan komunikasi terhadap anak. Pola pendekatan lama yang tidak merangsang tumbuhnya jiwa kreatif anak harus ditinggalkan. Dosen harus menghindari sikap negatif yang jauh dari melayani saat peserta didik memulai suatu proses kreatif seperti menjawab sekedarnya, tidak melayani pertanyaan, menutup komunikasi sebelum tuntas, sikap mengkritisi yang cenderung meremehkan. Sikap dan perilaku komunikasi negatif seperti itu akan memudahkan bahkan memusnahkan proses kreatif peserta didik.

2) Lingkungan fisik

- a) Kampus: ruang/infrastruktur di lingkungan kampus yang dapat menstimulasi mahasiswa melalui kelima inderanya untuk menjadi *curious*, berpikir kritis, berpikir kreatif, bahkan juga berkreasi dalam segala bentuk/konten
- b) Di luar kampus: ruang/infrastruktur di lingkungan luar sekolah, misalnya taman, gedung gedung, lapangan, rumah, fasilitas publik, *play-ground*, infrastruktur, dan lain sebagainya, yang dapat menjadi area berinteraksi siswa sehingga melalui kelima inderanya menstimulasi mahasiswa untuk menjadi *curious*, berpikir kritis, berpikir kreatif, bahkan juga berkreasi dalam segala bentuk/ konten.

3) Lingkungan nonfisik

Semua bentuk sikap, reaksi, tingkah laku dari pendidik, tenaga kependidikan, dan di lingkungan rumah yang menumbuhkan rasa senang, rasa dihargai, rasa bangga, rasa berhasil, rasa sanggup pada siswa akan hasil pemikiran, gagasan, ide, dan perilaku perilakunya.

b. Pengajaran dan Pembelajaran Kreatif (*Teaching & Learning Creativity*)

Pembentukan perilaku kreatif, termasuk dalam hal ini berpikir kreatif, membutuhkan suasana/iklim yang memfasilitasinya. Fasilitas ini diawali dengan

pemikiran tentang *software* berupa perancangan modul kurikulum, tujuannya, sasaran yang akan dicapai, metode dan teknik melaksanakannya dan evaluasi pelaksanaan modul tersebut. Selain itu, untuk mewujudkannya dalam aktivitas operasionalnya dibutuhkan *hardware*, berupa sarana pendukung fisik dan nonfisik. Sasaran dari pengajaran dan pembelajaran kreatif adalah melakukan perubahan sikap dari nonkreatif menjadi kreatif dalam proses berpikir dan dalam perilaku. Siswa diharapkan dapat mencapai perubahan sikap itu melalui proses pembelajaran yang tepat, baik dalam modul maupun metode pembelajarannya. Sikap orang yang kreatif ditandai oleh terbentuknya sejumlah karakter, misalnya rasa ingin tahu yang kuat untuk memperoleh jawaban akan segala hal yang diamati dan dipikirkannya, keterbukaan sikap dan pandangan akan segala fenomena yang diamati (*open minded*), tekun, motivasi intrinsik yang kuat dan memiliki daya tahan (*endurance*) untuk terus berpikir sampai mencapai hasil pemikiran misalnya berupa gagasan atau produk nyata, fleksibel artinya lincah berpikir dari satu isi ke isi pemikiran lainnya, lancar, dan mudah menghasilkan ide yang mengalir, menggunakan cara berpikir lateral atau divergen.

Sikap kreatif merupakan proses mental yang dapat menghasilkan suatu karya kreatif atau inovatif yang bermanfaat dalam wujud benda atau nonbenda dengan syarat bahwa ada fasilitas lingkungan yang tersedia untuk penciptaan itu. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran agar para peserta didik menjadi bermental kreatif, mereka perlu diarahkan untuk selalu mengasah proses mental tersebut dan diberikan pula kesempatan dan fasilitas untuk tumbuh kembangnya daya kreativitas mereka itu.

Proses pembentukan ini dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan dan konsep, tergantung dari apa yang didefinisikan tentang konsep kreatif yang akan dicapai sebagai suatu daya/kemampuan. Kurikulum pengajaran yang dirancang dapat berangkat dari definisi yang dimaksud. Beberapa definisi yang digunakan adalah: terciptanya ide baru yang orisinal (ada kalanya definisi rancu pengertiannya karena dianggap bahwa bila ide adalah hasil modifikasi apa yang sudah ada sebelumnya maka ide itu tidak dikatakan orisinal/asli atau kreatif), suatu karya baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, kombinasi ulang

(*recombination*) dari karya-karya lain sebelumnya, dan lain sebagainya. Perbedaan definisi dan pengertian ini membawa konsekuensi pada metode dan teknik yang berbeda dalam pembelajarannya. Metode dan teknik pembelajaran ini harus mempertimbangkan bagaimana cara penyampaian/pemberian yang membentuk proses mental kreatif. Sebagai suatu contoh metode yang memfasilitasi terbentuknya proses kreatif melalui apa yang disebut Prinsip Kerja Kreatif misalnya mengamati proses pembelajaran yang: terjadi secara TOTAL antara olah raga - olah pikir - olah rasa - olah hati; terjadi secara ACAK dengan perjalanan mulai dari ide/gagasan - kemudian proses - sampai hasil akhir; menggunakan LOGIKA RASA, IMAJINASI, INTUISI; proses pernyataan (KONKRITISASI) dari pengumpulan yang bersifat abstrak menjadi sebuah bentuk; RELATIF (bahkan subjektif) sudut pandang atau perspektifnya; Berorientasi pada PROSES yang berkesinambungan dan HASIL AKHIR adalah kesimpulan sementara; dan yang sangat penting adalah terbentuknya KESADARAN BARU. Pendekatan lain misalnya metode yang disebut *COOPERATIVE-HOLISTIC* - yang menggunakan pendekatan *Neo Humanistic Education NHE-LEARNING*: yang mengikuti proses bertahap dimulai dari Orientasi, Eksplorasi, Partisipasi, Interaksi, *Social Skill*: Kepemimpinan.

Apa pun pendekatan yang digunakan untuk dapat membentuk sikap dan motivasi berpikir dan berperilaku kreatif, dalam prosesnya perlu dilakukan secara bertahap. Artinya sangat berbeda perlakuan pembelajarannya bila ditinjau dari setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Arti bertahap juga dimaksudkan sebagai adanya pertimbangan pembentukan sikap yang dimulai dari sikap kreatif sampai dengan sikap yang berwawasan Ekonomi Kreatif.

Metode dan teknik pengajaran dan pembelajaran ini harus pula didukung oleh beberapa persiapan dan fasilitas guna tercapainya pendidikan kreatif ini, berupa kondisi eksternal seperti Wahana yang memicu proses kreatif, Fasilitator yang dapat menggugah proses kreatif, Sarana fisik dan nonfisik yang menstimulasi siswa untuk berpikir kreatif, Networking atau jejaring yang memudahkan akses untuk bertindak kreatif, Dukungan Orang Tua, dan Sistem Pendidikan yang memberdayakan pengajaran pembelajaran kreatif. Juga kondisi

internal dalam proses mental siswa yang mencirikan adanya perasaan rileks-bebas-bermain, proses berpikir divergen, pembentukan sikap-minat-motivasi untuk berkreasi, dan munculnya Kesadaran Baru sebagai hasil proses belajar.

Evaluasi dari pengajaran dan pembelajaran proses kreatif ditujukan pada dua sasaran. *Pertama*, evaluasi pada proses mental berpikir kreatif yang telah terbentuk melalui pembelajaran itu; dan kedua, hasil kreativitas yang dapat berbentuk gagasan dan produk benda/bentuk, yang mungkin sudah final sifatnya atau masih sementara. Evaluasi terkait proses mental yang terbentuk pada siswa dapat menggunakan ciri ciri perilaku berikut ini sebagai patokan: apakah pada mahasiswa terbentuk sikap antusias/bersemangat untuk berkreasi, sikap bertanggung jawab akan hasil gagasan/kreasinya, peningkatan kemahiran/teknik berkreasi, penguasaan materi/ tema ajang kreasinya, sikap bereksplorasi, perilaku kerja sama yang kondusif dan efektif, optimalisasi kerja individual, tumbuhnya rasa percaya diri, dan keterbukaan dan kemauan untuk mempresentasikan hasil (“sementara”).

Evaluasi dari hasil proses kreatif dapat diukur seperti misalnya yang dilakukan oleh Torrance (1966). Dalam evaluasi ini indikator yang diukur adalah berpikir divergen dan kemampuan *problem solving* yang dinilai dari skor *Fluency*, banyaknya gagasan yang dialirkan, *Flexibility*, lincahnya gagasan berpindah dari satu tema ke tema lain, *Originality* – keaslian dan keunikan gagasan, dan *Elaboration* – pendalaman dan rincinya gagasan yang dapat diuraikan. Usaha lain dapat dilakukan dengan apa yang disebut analog sebagai *intelligence quotient* (IQ), ialah *creativity quotient* (CQ), sekalipun penilaian ini masih menjadi pro kontra di antara para ahli yang mengukur kreativitas. Pendekatan psikometrik dari Guilford (1967) yang mengukur misalnya beberapa hal sebagai indikator terjadinya proses berpikir dan bertindak kreatif, misalnya melalui kecepatan mengalirkan ide atau gagasan dari stimulus yang diberikan, menciptakan judul sebanyak mungkin dari suatu cerita yang diberikan, membuat gambar sebanyak banyaknya dari rangsang gambar yang diberikan, dan sebagainya. Seluruh metode pengukuran untuk evaluasi ini sebaiknya diaplikasikan sesuai dengan tahap pendidikan dan wilayah dimana pendidikan kreatif ini diterapkan.

c. Penciptaan Wahana Kreatif

Proses pengajaran dan pembelajarn semata tidak cukup untuk dapat membentuk dan menumbuhkembangkan sikap dan motivasi kreatif pada siswa. Dibutuhkan sarana yang dapat secara sinambung memelihara dan mempertahankan sikap dan motivasi itu agar mereka dapat tetap berproses kreatif. Dalam hal ini penciptaan wahana kreatif menjadi sangat penting karena dapat berfungsi sebagai stimulan yang terus menerus hadir dan menggugah siswa untuk berkreasi.

1) Penyediaan institusi dan Event Kreatif

Guna menciptakan wahana kreatif, maka di luar institusi sekolah diperlukan pula institusi lain yang merasa berkomitmen dan bertanggung jawab untuk membangun suasana pendidikan kreatif bagi siswa. Institusi ini tidak terbatas pada institusi dan lembaga pemerintah, namun juga harus meluas pada pemberdayaan semua institusi di masyarakat agar tumbuh kesadaran pada mereka akan arti pentingnya proses berpikir kreatif agar pada proses berikutnya dapat menjadi landasan dari tumbuhnya kesadaran untuk mengembangkan Pendidikan Ekonomi Kreatif. Suci Marta-Christina dari *Bucharest Academy of Economic Studies, Faculty of Economics, Economics & Economic Policies Department* menyatakan bahwa prasyarat terbentuknya ekonomi kreatif adalah *urban development* dan *community* yang mendukungnya. Sedangkan Florida (2005), dari *University of Toronto* menyatakan bahwa penciptaan wahana kreatif juga didukung oleh apa yang ia sebut sebagai *creative class*, yang dalam pengamatannya dapat menjadi pendorong untuk pengembangan ekonomi kota kota di Amerika setelah era pasca industri. Tiga kelompok *creative class* disebutkan oleh Florida ialah *Supercreative Core*, *Creative Professional* dan *Bohemian*. Selain institusi dan *creative class*, institusi yang juga penting untuk pengembangan wahana kreatif adalah rumah/keluarga sebagai kelompok terkecil dalam masyarakat. Rumah atau keluarga seharusnya menjadi awal dari stimulasi proses pembelajaran kreatif bagi siswa yang dalam kelanjutan dan pengembangan akses hubungan berikutnya dengan institusi lain di luar rumah dapat

diharapkan memperteguh sikap dan pola perilaku yang terbiasa bersikap kreatif.

2) Pemberian Penghargaan atas Kreativitas

Ajang lain yang tidak kalah penting untuk membangun wahana kreatif adalah adanya perlakuan yang konsisten berupa penghargaan, pengakuan, pujian akan karya kreatif mereka. Siswa yang secara konsisten mendapatkan pengakuan dan penghargaan yang proporsional akan hasil karyanya, utamanya yang bernilai kreatif, merasa mendapatkan tempat akan prestasinya, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan konsep diri yang positif. Selain itu juga akan terbentuk sikap dan perilaku selalu ingin berkarya, sikap optimis dan antusias bahwa ia bisa berprestasi dan prestasi itu diapresiasi secara terbuka. Perlakuan ini akan mempertahankan motivasi siswa untuk terus berkreasi, sehingga pada akhirnya menjadi suatu kebutuhan dasar dan motivasi intrinsiknya untuk menunjukkan kemampuannya sebagai bagian dari kontribusi dan tanggung jawab pribadinya pada lingkungan di sekitarnya. Pemberian penghargaan ini menjadi tanggung jawab semua pihak di masyarakat. Jadi, bukan hanya tanggung jawab institusi tertentu. Semua pihak, institusi pemerintah dan swasta, kelompok atau pribadi, memiliki tanggung jawab yang sama untuk menciptakan Wahana Kreatif.

5. Konsep Pendidikan Karakter

a. Arti Penting Pendidikan Karakter

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Tujuan pendidikan nasional tersebut merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan.

Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional seyogyanya menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Untuk mendapatkan wawasan mengenai arti pendidikan budaya dan karakter bangsa perlu dikemukakan pengertian dari istilah-istilah budaya, karakter bangsa, pendidikan. Pengertian di sini dikemukakan secara teknis dan digunakan dalam mengembangkan pedoman ini. Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakininya dan digunakannya sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, hormat kepada orang lain. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Oleh karena itu, pengembangan karakter bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu maka pengembangan karakter individu seseorang tadi hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang berangkutan. Artinya, pengembangan budaya dan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial dan budaya masyarakat dan bangsanya tetapi justru harus berdasarkan lingkungan tersebut.

Lingkungan sosial dan budaya bangsa Indonesia adalah Pancasila jadi pendidikan budaya dan karakter bangsa Indonesia haruslah berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Dengan perkataan lain, mendidik budaya dan karakter bangsa Indonesia adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik melalui pendidikan hati, otak dan fisik.

Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan adalah juga suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan. Atas dasar pemikiran di atas maka pengembangan pendidikan budaya dan karakter sangat strategis bagi keberlangsungan dan keunggulan bangsa di masa mendatang. Pengembangan tersebut harus dilakukan melalui perencanaan yang

baik, pendekatan yang sesuai, metode belajar dan pembelajaran yang efektif. Sesuai dengan sifat suatu nilai, pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah usaha bersama sekolah dan oleh karenanya dilakukan secara bersama oleh semua guru dan pimpinan sekolah, melalui semua mata pelajaran, dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya sekolah.

b. Nilai-Nilai dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini:

- 1) *Agama*; masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya.
- 2) *Pancasila*; negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945 tersebut. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni yang diatur dalam pasal-pasal UUD 1945.
- 3) *Budaya*; adalah suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat tersebut. Nilai-nilai budaya tersebut dijadikan dasar dalam memberi makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat tersebut.
- 4) *Tujuan Pendidikan Nasional*; tujuan pendidikan nasional adalah rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur.

Berdasarkan keempat sumber nilai tersebut maka teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

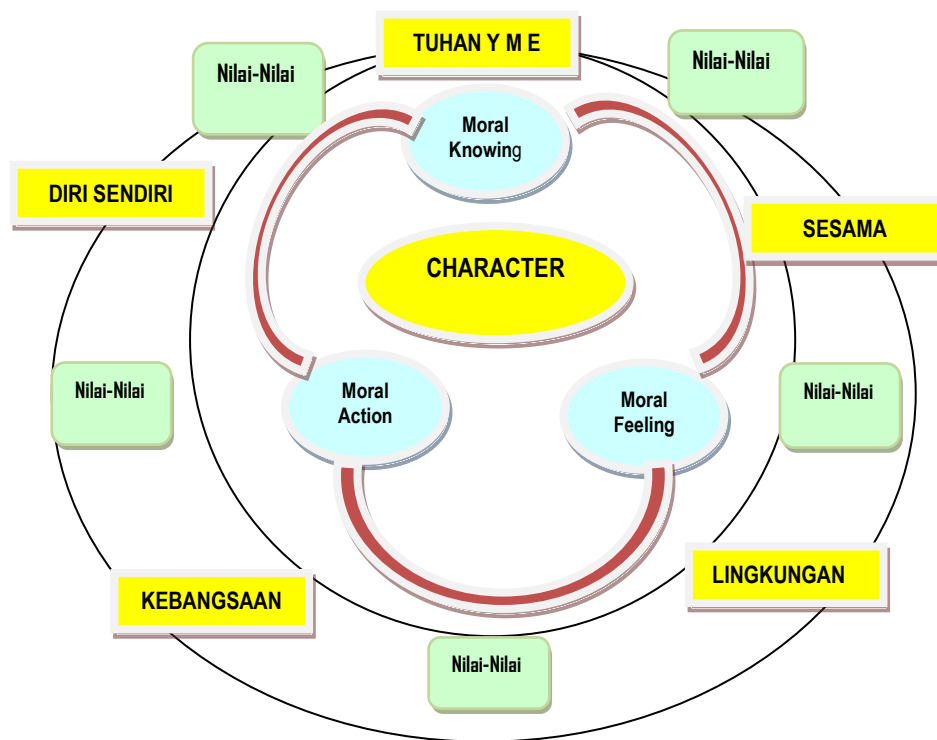
Tabel 2. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

NILAI	DESKRIPSI
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya
4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari apa yang telah dimiliki
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
8. Demokratis	cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9. Rasa Ingin Tahu	sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar
10. Semangat Kebangsaan	cara berpikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.
12. Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14. Cinta Damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
15. Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
18. Tanggung-Jawab	Sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan YME

c. Tahapan Pengembangan Karakter

Pengembangan atau pembentukan karakter diyakini perlu dan penting untuk dilakukan oleh sekolah dan *stakeholders*-nya untuk menjadi pijakan dalam penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah. Tujuan pendidikan karakter pada dasarnya adalah mendorong lahirnya anak-anak yang baik (*insan kamil*). Tumbuh dan berkembangnya karakter yang baik akan mendorong peserta didik tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segalanya dengan benar dan memiliki tujuan hidup. Masyarakat juga berperan membentuk karakter anak melalui orang tua dan lingkungannya. Karakter dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*), dan kebiasaan (*habit*). Karakter tidak terbatas pada pengetahuan saja.

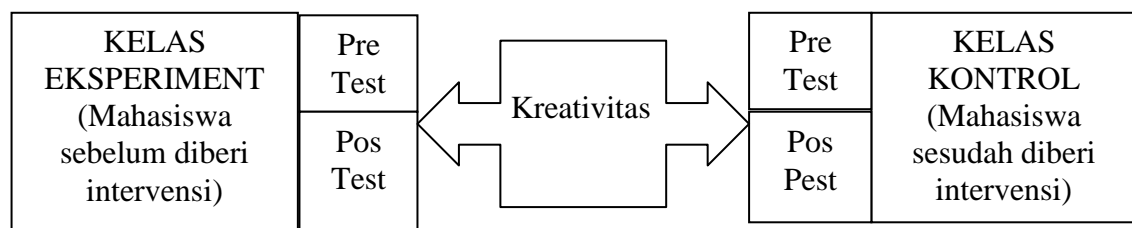
Pengembangan karakter dalam suatu sistem pendidikan adalah keterkaitan antara komponen-komponen karakter yang mengandung nilai-nilai perilaku, yang dapat dilakukan atau bertindak secara bertahap dan saling berhubungan antara pengetahuan nilai-nilai perilaku dengan sikap atau emosi yang kuat untuk melaksanakannya, baik terhadap Tuhan YME, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional. Kebiasaan berbuat baik tidak selalu menjamin bahwa manusia yang telah terbiasa tersebut secara sadar menghargai pentingnya nilai karakter (*valuing*). Oleh karena itu, dalam pendidikan karakter diperlukan juga aspek perasaan (*domain affection* atau *emosi*). Komponen ini dalam pendidikan karakter disebut dengan “*desiring the good*” atau keinginan untuk berbuat kebaikan. Pendidikan karakter yang baik dengan demikian harus melibatkan bukan saja aspek “*knowing the good*” (*moral knowing*), tetapi juga “*desiring the good*” atau “*loving the good*” (*moral feeling*), dan “*acting the good*” (*moral action*). Tanpa itu semua manusia akan sama seperti robot yang terindoktrinasi oleh sesuatu paham. Seperti ditegaskan dalam *Buku Panduan Pendidikan Karakter* yang disusun oleh Direktorat PSMP (2010), model keterkaitan komponen moral dalam pembentukan karakter nampak pada gambar berikut:



Gambar 4. Keterkaitan Komponen Moral dalam Pembentukan Karakter

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori di atas dapat digambarkan kerangka pikir penelitian seperti berikut.



Gambar 5. Kerangka Pikir Penelitian

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Sebagai lanjutan dari penelitian tahap pertama, penelitian pada tahap kedua ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Mengetahui tingkat kreativitas mahasiswa UNY baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, baik saat pretest maupun posttest.
2. Mengetahui perbedaan tingkat kreativitas mahasiswa yang diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan dengan mahasiswa yang tidak diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan.
3. Mengetahui efektivitas model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa di UNY.
4. Mengetahui faktor yang mendukung dan menghambat penerapan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di UNY.
5. Menemukan hasil penyempurnaan master model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

B. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi yaitu manfaat secara teoretis dan aplikatif.

1. Manfaat Teoretis

Dari segi teoretis, diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu bidang pendidikan khususnya di tingkat Perguruan Tinggi terkait dengan pengembangan model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter, konsep pendidikan ekonomi kreatif, dan prosedur pelaksanaan pendidikan ekonomi kreatif diperguruan tinggi,

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Dosen

Dengan adanya penelitian pengembangan model pendidikan ekonomi kreatif ini maka akan tersedia konsep dan seperangkat model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter diperguruan tinggi yang dapat digunakan sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan, hal ini diharapkan memberikan manfaat bagi para dosen yakni memberikan referensi terkait dengan model pendidikan yang dapat diimplementasikan pembelajaran kewirausahaan sehingga tercipta pembelajaran kewirausahaan yang lebih efektif.

b. Bagi Perguruan Tinggi

Penerapan model pendidikan ekonomi kreatif berbasis proyek ini diharapkan memberikan manfaat bagi perguruan tinggi khususnya UNY antara lain:

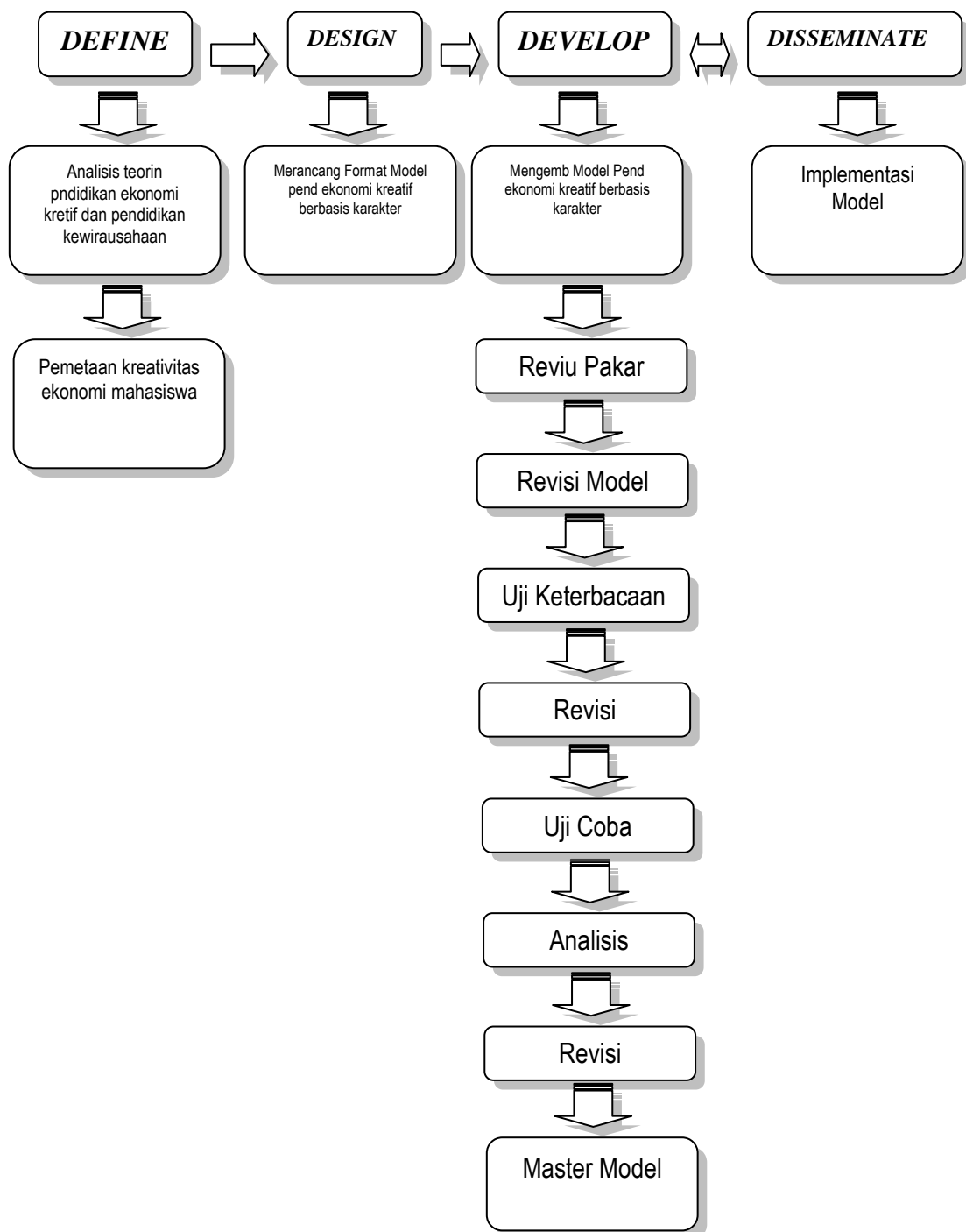
- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata kuliah kewirausahaan.
- 2) Menghasilkan lulusan yang memiliki kreativitas yang tinggi dan karakter atau kepribadian kewirausahaan yang tinggi.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Pengembangan model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan dalam penelitian ini menggunakan *four-d model* (Thiaragajan et.al, 1994). Tahap-tahap *Four-D model* meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Dalam langkah pertama (*define*), kegiatan yang dilakukan adalah melakukan kajian awal, kemudian pada tahap *design* dilakukan pengembangan format model. Tahap *develop* dilakukan dengan pengembangan model dengan uji coba sehingga diperoleh master model, dan tahap terakhir adalah tahap *disseminate*. Pada tahap yang terakhir ini dilakukan diseminasi model untuk penerapan pada tataran yang lebih luas. Rancangan model dalam penelitian ini belum sampai pada tahap *disseminate*, sehingga hanya meliputi tiga tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Model tersebut dipilih dengan pertimbangan karena sesuai dan praktis untuk dilaksanakan dalam konteks pendidikan. Langkah-langkah pada masing-masing tahapan tersebut secara garis besar ditunjukkan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 6. Tahapan Model Pengembangan (Four-D Model)

Tahapan-tahapan dalam model pengembangan pada bagan alir di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Define

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melakukan analisis model pendidikan ekonomi kreatif, studi pemetaan kreativitas mahasiswa yang

mengambil mata kuliah kewirausahaan, analisis silabus mata kuliah kewirausahaan yang terkait dengan pengembangan kreativitas, serta melakukan kajian teori pendukung tentang model-model pendidikan ekonomi kreatif.

b. Design

Kegiatan yang dilakukan pada tahap kedua ini adalah merancang format model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter beserta perangkatnya. Dalam tahap ini juga dirancang panduan pelaksanaan model pendidikan ekonomi kreatif.

c. Develop

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi pengembangan model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter dan perangkatnya, serta mengembangkan panduan pelaksanaan. Di samping itu, pada tahap ini juga dilakukan kegiatan validasi pakar, ujicoba model dalam lingkup terbatas dan luas, dan evaluasi. Data dari hasil uji coba kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah model tersebut *fit* atau belum. Apabila model tersebut setelah dianalisis belum *fit* maka dilakukan revisi kemudian diujicobakan lagi dan dianalisis lagi. Uji coba, analisis, dan revisi dilakukan berulang-ulang sampai diperoleh *prototipe* akhir atau *prototipe* yang baik yang memenuhi syarat *fit* model. Model dikatakan *fit* jika memenuhi dua persyaratan yaitu efektif dan bisa dilaksanakan. Dengan demikian, untuk melihat *fit* dan tidaknya model perlu dilakukan uji efektivitas dan uji keterlaksanaan. Pengujian efektivitas pembelajaran untuk masing-masing kelompok dilakukan dengan menggunakan uji *Paired t-test*.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua urutan kegiatan, yaitu: pada tahap pertama dilakukan penelitian tentang kreativitas mahasiswa UNY yang mengambil mata kuliah kewirausahaan. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis selanjutnya dilakukan perancangan model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan. Pada tahap kedua dilakukan pelatihan model pendidikan ekonomi kreatif kepada dosen, kemudian dilakukan penerapan/implementasi model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter yang

telah dikembangkan. Tahap-tahap pengembangan pada penelitian tahun ke dua ini adalah:

Tahun kedua	
1	Pelatihan penggunaan model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter sebagai <i>bridging course</i> mata kuliah kewirausahaan.
2	Uji Coba penggunaan model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter sebagai <i>bridging course</i> mata kuliah kewirausahaan.
3	Analisis data hasil uji coba model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter sebagai <i>bridging course</i> mata kuliah kewirausahaan.
4	Revisi model buku pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter sebagai <i>bridging course</i> mata kuliah kewirausahaan.
5.	Mengembangkan artikel yang akan diterbitkan dalam jurnal nasional terakreditasi
6.	Mengembangkan buku panduan pelaksanaan model pendidikan ekonomi kreatif

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah sebagian program studi di UNY berjumlah 55 program studi. Dari 55 prodi tersebut di ambil 4 prodi, yaitu prodi pendidikan ekonomi, pendidikan IPS, pendidikan seni tari, dan pendidikan tata boga. Dari keempat prodi tersebut masing-masing di ambil 2 kelas yang akan digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Personil yang terlibat dalam penelitian ini adalah setiap Program Studi 4 orang dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan dan 8 kelas mahasiswa yang mengikuti kuliah kewirausahaan. Dan 5 orang pakar/observer dari dalam maupun luar. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 3. Subjek Penelitian

NO	FAKULTAS	JUMLAH PROGRAM STUDI
1.	FIP	10
2.	FBS	11
3.	FMIPA	5
4.	FT	17
5.	FIS	5
6.	FIK	4
7.	FE	3
JUMLAH		55

D. Teknik Pengumpul Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia di perguruan tinggi, seperti data dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan, mahasiswa yang mengambil mata kuliah kewirausahaan, dan data proses implementasi model.

2. Angket

Teknik angket digunakan untuk mengungkap data tentang penilaian model yang dikembangkan seperti penilaian keterbacaan bahan ajar, dan penilaian model. Angket juga digunakan untuk mengukur kreativitas mahasiswa pada saat dilakukannya pretest dan posttest.

3. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengungkap data tentang pelaksanaan uji coba model di kelas.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengukur tingkat kesepakatan antarpemilai (*inter-rater reliability*) terhadap lembar penilaian, lembar pengamatan, angket efektivitas model, keterlaksanaan model, dan lembar penilaian model hasil validasi digunakan koefisien Cohen's Kappa (Wilkerson & Lang, 2007: 270) dan *percentages of agreements* (Grinnell, 1988: 160). Untuk menghitung koefisien Cohen's Kappa (κ) digunakan formula yang dikemukakan oleh Cohen (2001: 657) sebagai berikut.

$$\kappa = \frac{\sum f_0 - \sum f_e}{N - \sum f_e}$$

Keterangan:

κ : tingkat kesepakatan pemilai (koefisien reliabilitas antar pemilai)

f_0 : frekuensi hasil pengamatan

f_e : frekuensi yang diharapkan

N : banyaknya butir soal yang dinilai (diklasifikasi)

Kemudian, untuk menghitung tingkat *percentages of agreements* antara kedua penilai digunakan rumus yang dikemukakan oleh Grinnell (1988:160) sebagai berikut:

$$\text{Percentages of agreements} = \frac{\text{Agreements}}{(\text{Disagreements} + \text{Agreements})} \times 100$$

Batas bawah koefisien reliabilitas yang digunakan untuk suatu tes yang baik yaitu sebesar 0.70 (Linn, 1989: 106; Wilkerson & Lang, 2007: 270).

2. Independent T-Test

Independent t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas A dan B. Jumlah siswa yang terdapat di kelas tersebut berbeda. Maka rumus yang digunakan adalah *t-test* dengan *paired varian* sebagai berikut (Sugiyono, 2008:197):

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Untuk menghitung besarnya *t* pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 17.0 pada modul atau bagian uji beda rata-rata atau uji *t* (*compare mean*).

F. Tahapan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan di maksud adalah:

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan berupa mengembangkan model pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter, seperangkat pembelajaran serta instrumen yang diperlukan, dan menyusun instrument penilaian pelaksanaan model.

2. Tahap Reviu Pakar

Setelah draf model pendidikan ekonomi kreatif selesai dikembangkan, beserta buku panduan pelaksanaan model yang telah dikembangkan, kemudian dimintakan masukan kepada pakar dan dilakukan revisi model.

3. Tahap Uji Coba

Draf awal yang telah direvisi kemudian diujicobakan di salah satu program studi yang kemudian diperluas dalam 6 program studi yang tersebar ke seluruh Fakultas untuk menguji *fit* atau tidaknya model dan instrumen yang telah disusun. Data yang diperoleh dari hasil uji coba kemudian dianalisis secara diskriptif. Setelah diuji coba dan dianalisis dilakukan revisi sampai diperoleh model yang *fit*. Model dan perangkat yang telah *fit* dianggap sebagai prototip yang siap untuk diimplementasikan.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam uji coba produk adalah sebagai berikut.

a. Uji Coba Terbatas

Kegiatan uji coba model dilakukan oleh dosen di dalam kelas. Uji coba terbatas dilakukan di program studi pendidikan ekonomi sebanyak dua kelas, satu kelas sebagai kelas uji coba dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuasi eksperimen (eksperimen semu).

b. Uji Coba Lebih luas

Uji coba lebih luas adalah uji coba dengan penerapan model pada kelas di program studi yang lebih luas. Dalam uji coba ini dilakukan pada 4 program studi yaitu program studi pendidikan ekonomi, pendidikan IPS, pendidikan seni tari, dan pendidikan tata boga.

d. Tahap Pengumpulan Data Penelitian

Pada tahap ini peneliti dan asisten peneliti terjun di lapangan untuk mengumpulkan data. Dalam hal ini peneliti melaksanakan kegiatan observasi, wawancara, dan menyebarkan angket.

e. Tahap Pengolahan Data

Kegiatan ini dilaksanakan setelah semua data yang diperlukan terkumpul. Beberapa kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah

melaksanakan tabulasi data, reduksi data, pengelompokan data, dan analisis data.

f. Tahap Pengkajian dan Penafsiran

Pada tahap ini dilaksanakan pengkajian dan penafsiran terhadap hasil analisis data. Penafsiran ini dilakukan baik terhadap data kualitatif maupun data kuantitatif. Hasil penafsiran inilah yang dijadikan sebagai dasar untuk membuat laporan penelitian. Dalam tahap ini juga dilaksanakan pengkajian apakah data yang diperoleh telah memenuhi dan menjawab permasalahan yang diteliti. Jika sudah maka akan dilakukan pengkajian tentang solusi yang ditawarkan dalam memecahkan persoalan tersebut. Akan tetapi jika permasalahan belum terjawab maka diadakan pengumpulan data kembali terhadap data yang tidak lengkap.

g. Tahap Penulisan Laporan

Setelah semua data yang diperlukan lengkap dan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dapat terjawab maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan penulisan laporan akhir riset. Semua data yang relevan akan ditampilkan dalam laporan tersebut.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini meliputi dua tahun penelitian yang subjek penelitiannya adalah sebagian program studi di UNY yang seluruhnya berjumlah 55. Tahun pertama penelitian tahun 2012, yang fokus penelitiannya adalah mengembangkan model pendidikan ekonomi kreatif yang terdiri dari berbagai instrumen yaitu RPP, silabus, instrumen penilaian, dan bahan ajar ekonomi kreatif. Sebelum merancang model pada penelitian tahun pertama juga telah dilakukan penelitian pendahuluan untuk memetakan dan mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas mahasiswa. Hasil penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan produk dengan harapan produk yang dikembangkan sesuai dengan mahasiswa sasaran.

Pada tahun 2013 ini dilakukan penelitian lanjutan yang fokus penelitiannya adalah untuk menguji efektivitas model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi yang merupakan hasil dari penelitian tahun pertama. Pengujian efektivitas dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Kedua uji coba tersebut melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen, namun jumlah subjek penelitiannya berbeda.

Pada uji coba terbatas, penelitian dilakukan di program studi pendidikan ekonomi, Fakultas Ekonomi, UNY, khususnya pada kelas Regular angkatan 2012 semester 3 yang menempuh mata kuliah Kewirausahaan. Mahasiswa yang terlibat dalam uji coba ini sebanyak 74 yang terbagi ke dalam kelas *eksperimen* sebanyak 30 mahasiswa, dan kelas kontrol sebanyak 44 mahasiswa Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, UNY Angkatan 2012 Kelas Regular. Subjek uji coba terbatas secara khusus dilihat dari jenis kelaminnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Subjek Penelitian Uji Coba Terbatas

No	Jenis Kelamin	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Laki-laki	5	11
2	Perempuan	25	33
Total		30	44

Sumber: Data Primer yang Diolah

Uji coba luas dalam penelitian ini dilakukan di empat Fakultas yaitu FIS, FE, FT, dan FBS. Penelitian ini melibatkan 245 mahasiswa dari 4 Fakultas yang terbagi kedalam 4 kelas eksperimen dan 4 kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing melibatkan 118 mahasiswa dan 127 mahasiswa. Setiap Fakultas diambil dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dilakukan pada kelas A dan kelas kontrol dilakukan di kelas B. Keseluruhan subjek penelitian merupakan mahasiswa semester 3 pengambil mata kuliah kewirausahaan. Secara lebih rinci demikian disajikan subjek penelitian pada uji coba luas:

Tabel 5. Subjek Penelitian Uji Coba Luas

No	Fakultas	Prodi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	FIS	Pendidikan IPS	45	46
2	FE	Pendidikan Ekonomi	30	44
3	FBS	Pendidikan Seni Tari	24	17
4	FT	Pendidikan Tata Boga	19	20
Jumlah			118	127

Sumber: Data Primer yang Diolah

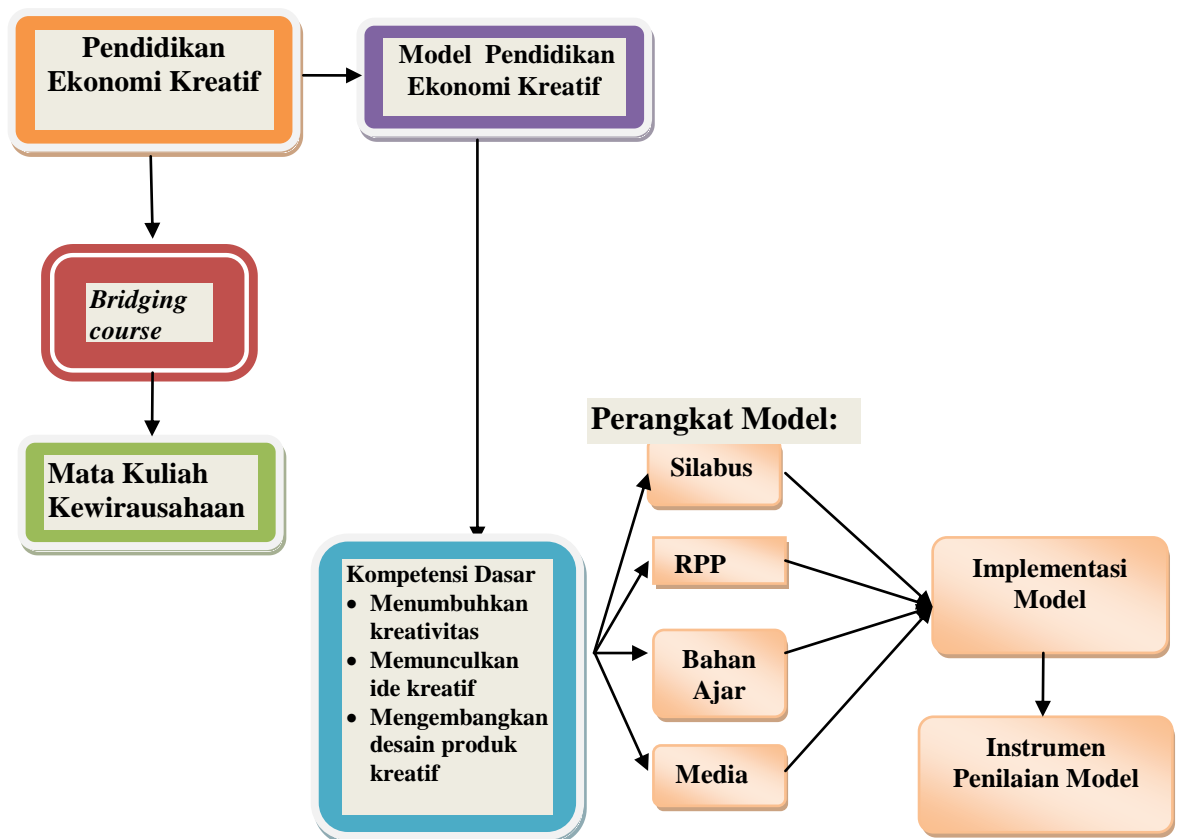
Uji coba terbatas maupun uji coba luas bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan. Dalam pelaksanaannya, dosen mata kuliah kewirausahaan di masing-masing program studi yang menjadi subjek penelitian mengimplementasikan model tersebut ke dalam pembelajarannya. Karena sebagai *bridging course*, maka implementasi model dilakukan di awal perkuliahan. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui *pretest* yakni sebelum implelementasi model dan *posttest* setelah implementasi model. Selama implementasi model dilakukan pula pengamatan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan model dan untuk mengetahui pula bagaimana keterlaksanaan model tersebut. Hasil uji coba terbatas maupun luas digunakan sebagai bahan masukan perbaikan model sehingga di hasilkan model akhir yang lebih baik.

2. Deskripsi Data Variabel Penelitian

a. Hasil Tahun Pertama Tentang Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan

Pengembangan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bidging course* mata kuliah kewirausahaan telah dilakukan pada penelitian tahun pertama

(2012). Model merupakan seperangkat prosedur untuk mengaplikasikan pendidikan ekonomi kreatif. Pendidikan ekonomi kreatif yang dimaksud adalah pendidikan ekonomi kreatif yang dapat digunakan sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan dan berbasis karakter. Sebelum pembelajaran kewirausahaan, diharapkan ada pembelajaran ekonomi kreatif, tujuannya adalah agar saat pembelajaran kewirausahaan mahasiswa sudah memiliki bekal kerativitas untuk menentukan ide bisnis yang baik. Model pendidikan ekonomi kreatif yang telah dikembangkan dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 7. Model Pendidikan Ekonomi Kreatif

Seperangkat model pendidikan ekonomi kreatif yang telah dikembangkan pada tahun pertama meliputi silabus, RPP, media pembelajaran, dan bahan ajar pendidikan ekonomi kreatif. Data hasil pengembangan perangkat model tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Silabus Model Pendidikan Ekonomi Kreatif

Silabus yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah silabus pendidikan ekonomi kreatif berbasis karakter yang digunakan sebagai

bridging course mata kuliah kewirausahaan. Silabus dapat dilihat pada lampiran. hasil penilaian silabus nampak pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Pakar Pengembangan Silabus

No.	Uraian	Penilaian			Rata/ Aspek	Keterangan
		1	2	3		
1.	Perumusan indikator keberhasilan belajar	3	3	3	3	Baik
2.	Pemilihan & pengorganisasian materi pembelajaran	3	3	3	3	Baik
3.	Pemilihan sumber belajar/media pembelajaran	3	3.33	3	3.11	Sangat Baik
4.	Skenario pembelajaran	3	3	3	3	Baik
5.	Penilaian hasil belajar	3	3	3	3	Baik
6.	Penggunaan bahasa	3	3	3	3	Baik
7.	Penilaian secara umum	Baik				Dapat digunakan dengan sedikit revisi

Sumber: Datayang Primer yang Diolah

Dari hasil penilaian pakar tentang silabus pada tabel di atas, secara umum dapat dikatakan termasuk dalam kategori baik dengan sedikit revisi. Revisi terletak pada aspek perorganisasian materi dan penilaian hasil belajar. Materi dalam silabus lebih disesuaikan dengan substansi pendidikan ekonomi kreatif dan materi lebih di tekankan pada *kreativitas* secara praktis dan bukan sekedar teori. Sedangkan revisi terkait dengan penilaian bahan ajar, yakni belum ada rubrik penilaian tentang nilai karakter. Setelah divalidasi dan dilakukan revisi, maka silabus ini dapat digunakan sebagai dasar untuk menyusun RPP.

2) RPP Model Pendidikan Ekonomi Kreatif

Hasil analisis uji pakar RPP yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah RPP pendidikan ekonomi kreatif yang berbasis karakter. Pendidikan ekonomi kreatif digunakan sebagai *bridging course* mata kuliah

kewirausahaan sehingga penyusunan RPP ini diarahkan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pendidikan sebelum pembelajaran kewirausahaan. Silabus dapat dilihat pada lampiran, hasil penilaian silabus nampak pada tabel berikut ini. RPP ini divalidasi oleh tiga orang validator. Hasil penilaian RPP adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Pakar Pengembangan RPP

No.	Uraian	Penilaian			Rata/ Aspek	Keterangan
		1	2	3		
1.	Perumusan indikator keberhasilan belajar	3	3	3	3	Baik
2.	Pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran	3	3	3	3	Baik
3.	Pemilihan sumber belajar/media pembelajaran	3	3	3	3	Baik
4.	Skenario/kegiatan pembelajaran	3	3	3	3	Baik
5.	Penilaian hasil belajar	3	4	3	3.33	Sangat Baik
6.	Penggunaan bahasa	3	3	4	3.33	Sangat Baik
7.	Penilaian secara umum	Baik				Dapat digunakan dengan sedikit revisi

Sumber: Data Primer yang Diolah

Dari hasil penilaian pakar tentang RPP pada tabel di atas, secara umum dapat dikatakan termasuk dalam kategori baik dengan sedikit revisi. Revisi terletak pada aspek bahasa. Setelah divalidasi dan dilakukan revisi, maka RPP ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pelaksanaan pembelajaran.

3) Bahan Ajar Pendidikan Ekonomi Kreatif

Bahan ajar yang dikembangkan pada tahun pertama berupa modul pendidikan ekonomi kreatif. Pengembangan bahan ajar ini meliputi kegiatan menganalisis kebutuhan, mendesain produk, dan menguji bahan ajar kepada pakar maupun mahasiswa. Sebelum menyusun bahan ajar, maka terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini memberikan gambaran kepada peneliti tentang konsep modul yang akan dikembangkan terkait dengan materi/isi modul, komponen modul, strategi

penyampaian materi dalam modul, LKM, dan jenis tugas yang akan disampaikan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengkaji teori pendidikan ekonomi kreatif yang ada dan mengkaji berbagai referensi ekonomi kreatif dan teknis penyusunan modul.

Penentuan materi pada modul didasarkan pada silabus dan RPP pendidikan ekonomi kreatif yang telah disusun. Materi dalam bahan ajar mencakup satu standar kompetensi yaitu ”menerapkan ekonomi kreatif” dan tiga kompetensi dasar antara lain, menumbuhkan kreativitas, memunculkan ide kreatif, dan merancang desain produk kreatif.

Modul pendidikan ekonomi kreatif pada tahun pertama telah diujicobakan kepada pakar dan mahasiswa (uji terbatas). Hasil penelitian pada tahap ini menunjukkan bahwa penilaian modul sebagian besar berada pada kategori “Baik” yang artinya modul layak untuk digunakan/diimplementasikan kedalam pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi.

b. Hasil Uji Coba Terbatas

1) Hasil Analisis Kreativitas Mahasiswa dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan Terintegasi Pendidikan Karakter pada Uji Coba Terbatas

Seperti yang telah di paparkan dalam deskripsi lokasi penelitian, bahwa uji coba terbatas dilakukan di program studi pendidikan ekonomi, Fakultas Ekonomi UNY, dengan melibatkan 30 mahasiswa dalam kelas eksperimen dan 44 mahasiswa dalam kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan dan sebaliknya, kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif. Dalam uji coba terbatas model pendidikan ekonomi kreatif yang telah dikembangkan diimplementasikan di kelas eksperimen. Sebelum pembelajaran kewirausahaan, mahasiswa terlebih dahulu diberi materi tentang pendidikan ekonomi kreatif sesuai dengan silabus, RPP, media, dan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Uji coba terbatas bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas model yang telah dikembangkan dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dilihat dari lingkup subjek penelitian yang lebih terbatas. Pengukuran kreativitas dilakukan dengan teknik *pretest-posttest* serta pengamatan selama proses implementasi model. Adapun data kreativitas mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dalam penelitian ini dapat di deskripsikan sebagai berikut:

a) Kreativitas Mahasiswa Dilihat dari Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pengukuran kreativitas mahasiswa melalui angket dilakukan melalui dua tahap yaitu saat pretest atau sebelum kelas diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif, dan saat posttest atau setelah mahasiswa selesai diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif. Pretest bertujuan untuk mengetahui kondisi awal tingkat kreativitas mahasiswa sebelum diberi intervensi dan posttest bertujuan untuk mengetahui sejauhmana tingkat kreativitas mahasiswa setelah diberi intervensi model. Instrumen pengukuran kreativitas terdiri dari 48 item dengan skala 5, yaitu skala 1: sangat tidak kreatif, 2: tidak kreatif, 3: cukup kreatif, 4: kreatif, dan 5: sangat kreatif. Untuk menginterpretasikan hasil penelitian maka data skor yang diperoleh dikonversikan kedalam skor lima kategori dengan berpedoman pada konversi skor sebagai berikut:

Tabel 8. Pedoman Konversi Skor ke dalam Lima Kategori

Skor	Nilai	Rumus Konversi	Rentang Skor	Kategori
5	A	$Mi + 1,5 Sbi < X$	$192 < X$	Sangat Kreatif
4	B	$Mi + 0,5 Sbi < X \leq Mi + 1,5 Sbi$	$160 < X \leq 192$	Kreatif
3	C	$Mi - 0,5 Sbi < X \leq Mi + 0,5 Sbi$	$128 < X \leq 160$	Cukup Kreatif
2	D	$Mi - 1,5 Sbi < X \leq Mi - 0,5 Sbi$	$96 < X \leq 128$	Tidak Kreatif
1	E	$X \leq Mi - 1,5 Sbi$	$X \leq 96$	Sangat Tidak Kreatif

Ket: X = Jumlah Rerata Skor

Skor Maksimal Ideal = $48 \times 5 = 240$

Skor Minimal Ideal (Mi) = $4 \times 1 = 48$

Mi = Mean Ideal = $\frac{1}{2} (\text{Skor Mak ideal} + \text{Skor Min Ideal}) = \frac{1}{2} (240 + 48) = 144$

Sbi = Simpangan Baku Ideal = $\frac{1}{6} (\text{Skor Mak} - \text{Skor Min}) = \frac{1}{6} (240 - 48) = 32$

Berdasarkan pedoman di atas maka data hasil penelitian di rata-rata dan kemudian dijumlahkan. Jumlah rerata inilah yang kemudian dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut hasil perolehan nilai tingkat kreativitas mahasiswa *pretest* dan *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu:

Tabel 9. Hasil Pretes Kreativitas Mahasiswa Pada Uji Coba Terbatas

Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Kreatif	-		1	2.27
Kreatif	12	40.00	13	29.55
Cukup Kreatif	8	26.67	21	47.73
Tidak Kreatif	9	30.00	5	11.36
Sangat Tidak Kreatif	1	3.33	4	9.09
Total	30	100	44	100
Rata-Rata Skor	3,09		3,18	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa saat *pretest*, kreativitas mahasiswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol masih rendah hal ini dapat dilihat pada masih banyaknya mahasiswa yang berada dalam kategori cukup kreatif, tidak kreatif, dan sangat tidak kreatif. Rata-rata skor kreativitas untuk kedua kelas tersebut pun masih rendah yaitu 3.09 untuk kelas eksperimen dan 3, 18 untuk kelas 18. Dalam rentang skor skala lima, keduanya termasuk dala kategori cukup kreatif. Sedangkan kerativitas mahasiswa setelah diberi intervensi dapat dilihat pada hasil *posttest* seperti pada tabel di bawh.

Tabel 10. Hasil *Posttest* Kreativitas Mahasiswa pada Uji Coba Terbatas

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Kategori	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Kreatif	9	30.00	4	9.09
Kreatif	15	50.00	16	36.36
Cukup Kreatif	6	20.00	20	45.45
Tidak Kreatif	-		3	6.82
Sangat Tidak Kreatif	-		1	2.27
Total	30	100	44	100
Rata-Rata Skor	3,64		3,34	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Tingkat kreativitas mahasiswa pada nilai *posttes* terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan saat dilakukan *pretest*, hal ini terlihat dari semakin tingginya prosentase mahasiswa yang berada pada kategori kreatif dan semakin berkurangnya mahasiswa yang berada pada kategori cukup kreatif, tidak kreatif, serta sangat tidak kreatif. Rata-rata skor yang diperoleh pun semakin meningkat yakni menjadi 3,64 untuk kelas *eksperimen* dan 3,34 untuk kelas kontrol. Pendidikan ekonomi kreatif dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa untuk tidak hanya sekedar cukup kreatif namun setidaknya menjadi kreatif maupun sangat kreatif.

b) Data Kreativitas Mahasiswa Berdasarkan Pengamatan Pada Uji Coba Terbatas

Implementasi model pada uji coba terbatas dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama membahas makna ide kreatif serta ciri-ciri perilaku kreatif. Pertemuan kedua membahas mengenai kaitan antara ide kreatif dengan ekonomi kreatif. Selain itu, pada pertemuan ini juga dibahas bagaimana langkah-langkah memunculkan ide kreatif yaitu dengan *create new and different*, ATM (Amati, Tiru, Modifikasi), DNA (*Dream aNd Action*). Pertemuan ketiga membahas bagaimana

tahapan merancang dan membuat desain awal suatu produk kreatif, mengembangkan kemasan produk serta merancang bahan dan menentukan besarnya biaya produksinya. Serta pertemuan keempat presentasi produk kreatif hasil kerja kelompok.

Dalam pembelajaran pendidikan ekonomi kreatif ini, mahasiswa dituntut untuk dapat memunculkan beberapa ide kreatif, memiliki nilai ekonomi yang layak jual. Cara memunculkan ide kreatif tersebut didapatkan melalui dua cara yaitu *creat new different* dan Amati, Tiru, Modifikasi (ATM). Berikut hasil dari ide kreatif mahasiswa melalui *creat new different* dan ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 11. Ide Kreatif Mahasiswa dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif pada Uji Coba Terbatas

No	Kelompok	Ide Kreatif	
		<i>Creat new different</i>	<i>ATM</i>
1	Kelompok 1	Tas meja rias <i>portable</i> Guci berhiaskan kulit salak	Gelas pesta dari tanah liat Tempat acesesoris dari batok kelapa
2	Kelompok 2	Lukisan dari Serbuk kayu. Tempat coin dari tempurung kelapa	Boneka dari pelepah pisang Tempat tissue dari batang pisang
3	Kelompok 3	Tempat HP dari bahan jeans bekas Sandal unik dari ban bekas	Sandal dari limbah kulit durian. Jam dinding dari bamboo Tempat HP dari limbah bungkus makanan sachet. Kalung dari kulit salak
4	Kelompok 4	Bingkai dari pelepah pisang Hiasan dinding kepala patung dari buah kelapa	

Dari beberapa ide kreatif tersebut, kemudian masing-masing kelompok menentukan satu ide untuk direalisasikan menjadi sebuah produk yang layak jual. Kelompok 1 pada akhirnya membuat tas meja rias portable untuk wanita, kelompok 2 membuat prooduk lukisan dari serbuk kayu, kelompok 3 membuat acessoris multifungsi, dan kelompok 4 membuat gantungan kunci.

2) Hasil Analisis Beda Antara Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen dalam Uji Coba Terbatas

a) Uji Prasyarat Analisis Pada Uji Coba Terbatas

Uji beda rata-rata yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *statistic parametric* khususnya uji *independent t-test* dengan menggunakan program pengolah data SPSS 17. Penggunaan analisis tersebut dengan pertimbangan bahwa berdasarkan uji prasyarat analisis, data *pretest* maupun *posttest* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama berdistribusi normal dan bersifat homogen. Data hasil uji prasyarat analisis dapat dilihat dalam tabel-tabel berikut ini:

Tabel 12. Uji Normalitas Data *Pretest-Posttest* untuk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest 1.00	.215	30	.101	.898	30	.107
2.00	.298	44	.112	.825	44	.100
Posttest 1.00	.182	30	.113	.901	30	.109
2.00	.191	44	.102	.897	44	.101

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 13. Uji Homogenitas Data *Pretest* – *Posttest* untuk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
<i>Pretest</i>	Based on Mean	.014	1	72	.907
	Based on Median	.093	1	72	.761
	Based on Median and with adjusted df	.093	1	67.819	.761
	Based on trimmed mean	.035	1	72	.852
<i>Posttest</i>	Based on Mean	.003	1	72	.955
	Based on Median	.086	1	72	.770
	Based on Median and with adjusted df	.086	1	66.082	.770
	Based on trimmed mean	.010	1	72	.920

Dari kedua tabel uji normalitas di atas dapat dideskripsikan bahwa keseluruhan data dalam penelitian ini baik *pretest* maupun *posttest* untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada kolom kolmogorov smirnov maupun saphiro wilk yang besarnya lebih dari nilai signifikan yaitu 0,05. Berdasarkan kolmogorov smirnov diperoleh angka sebesar 0,101 ($p > sig$) yang artinya H_0 diterima. Kesimpulannya data berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel uji homogenitas tersebut di atas dapat diketahui bahwa keseluruhan data *pretest* maupun *posttest* untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol bersifat homogen. Hal ini diketahui dari nilai signifikansi yang diperoleh selalu lebih dari 0.05. Untuk data *pretest* diperoleh nilai signifikan 0,150 dan data *posttest* diperoleh nilai signifikan 0,920. Melalui pertimbangan hasil uji normalitas dan homogenitas itulah, diambil langkah analisis statistik menggunakan uji parametrik dengan uji t.

b) Data Hasil Uji Beda Rata-Rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen pada Uji Coba Terbatas

Penelitian ini melibatkan dua kelompok independen yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Salah satu rumusan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah menentukan perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilakukan analisis untuk mengetahui kelas manakah yang lebih tinggi. Jika terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yakni kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen, maka dapat dikatakan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan yang telah dikembangkan lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Uji beda dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk selanjutnya menentukan manakah di antara kedua kelas tersebut yang rata-ratanya lebih baik. Hasil uji beda rata-rata untuk kelas *pretest* maupun *posttest* adalah sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Uji Beda Rata-Rata Nilai *Pretest* Antara Kelas Ekspeimen dan Kelas Kontrol Pada Uji Coba Terbatas

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai <i>Pretest</i> Equal variances assumed	.004	.949	-.847	72	.400	-.10918	.12888	-.36610	.14773
Equal variances not assumed			-.873	68.226	.386	-.10918	.12513	-.35885	.14049

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan hasil uji *independent t-test* adalah Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima yang artinya tidak ada perbedaan antara data kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Namun Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan tabel tersebut di atas, terlihat bahwa nilai sig (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,400 ($P > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa saat dilakukan *pretest* tidak ada perbedaan yang signifikan antara data kreativitas mahasiswa pada kelas *eksperimen* dan Kelas Kontrol.

Tabel 15. Uji Beda Rata-Rata Nilai *Posttest* Antara Kelas Ekspeimen dan Kelas Kontrol Pada Uji Coba Terbatas

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
								95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower Upper
Nilai Posttest	Equal variances assumed	.003	.955	3.330	72	.001	.29936	.08989	.12017 .47856
	Equal variances not assumed			3.490	70.618	.001	.29936	.08579	.12830 .47043

Berdasarkan tabel tersebut di atas, terlihat bahwa nilai sig (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,001 ($P > 0,05$), sehingga H_0 ditolak. Artinya adalah ada perbedaan tingkat kreativitas yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dan oleh karena nilai rata-rata skor kelas eksperimen (3,62) lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol (3,37)

maka dapat dikatakan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen lebih baik dari nilai *posttest* kelas kontrol.

c) Data Hasil Uji Efektivitas Model Pendidikan Ekonomi Kreatif pada Uji Coba Terbatas

Pengujian efektivitas model dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Model dikatakan efektif jika nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Dan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan terintegrasi dengan pendidikan karakter yang telah dikembangkan dikatakan lebih efektif jika kenaikan nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 16. Uji Efektivitas Nilai Pre-Posttest Pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

No	Kelas	Jumlah Responden	Skor Rata-rata		T	P
			Pretest	Posttest		
1	Kelas Eksperimen	30	3,03	3,64	-4.144	0.000
2	Kelas Kontrol	44	3,14	3,34	-4.455	0.000

Tabel 16 di atas menampilkan hasil uji beda rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian ditemukan bahwa nilai t sebesar -4,144 dengan sig (2 tailed) 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* dan oleh karena nilai t yang ditemukan negatif maka hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik daripada nilai *pretest*. Demikian pula pada kelas kontrol, ditemukan nilai t negatif yakni sebesar -4,455 dan nilai P = 0,000 ($P < 0.05$) yang artinya nilai *posttest* lebih baik dibandingkan nilai *pretest*. Output uji coba analisis *paired t-test* ini lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

c. Hasil Uji Coba Luas

1) Hasil Analisis Kreativitas Mahasiswa dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan

a) Kreativitas Mahasiswa Berdasarkan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan terintegrasi dengan pendidikan karakter setelah di uji cobakan pada subjek terbatas sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka dilakukan pula uji coba luas. Uji coba luas dilakukan di empat program studi yaitu pendidikan ekonomi (FE), pendidikan IPS (FIS), Pendidikan Tata Boga (FT) dan Pendidikan Seni Tari (FBS), Universitas Negeri Yogyakarta. Uji coba luas melibatkan 8 kelas, 245 mahasiswa yang terbagi ke dalam 118 kelas eksperimen (4 kelas) dan 127 kelas kontrol (4 kelas). Uji coba ini juga melibatkan 4 dosen kewirausahaan dari 4 Fakultas di UNY tersebut.

Seperti halnya uji coba terbatas, pada uji coba luas dilakukan pula pengukuran kreativitas mahasiswa untuk kelas yang diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif (kelas kontrol). Pengukuran kreativitas dilakukan melalui angket dan pengamatan secara langsung saat proses implementasi. Deskripsi kreativitas mahasiswa pada uji coba luas untuk *pretest* maupun *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 17. Hasil *Pretest* Kreativitas Mahasiswa Pada Uji Coba Luas

Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Kreatif	1	0.85	4	3.15
Kreatif	30	25.42	34	26.77
Cukup Kreatif	65	55.08	62	48.82
Tidak Kreatif	15	12.71	17	13.39
Sangat Tidak Kreatif	7	5.93	10	7.87
Total	118	100	127	100
Rata-Rata Skor	3,16		3,18	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Tabel tersebut memberikan gambaran mengenai kreativitas mahasiswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada saat *pretest*. Dalam tabel tersebut di atas terlihat bahwa sebelum diberi intervensi model kreativitas mahasiswa sebagian besar berada dalam kategori cukup kreatif yakni sebesar 55,08% untuk kelas eksperimen dan 48,82 untuk kelas kontrol. Mahasiswa yang berada pada kategori tidak kreatif dan sangat tidak kreatif juga relatif masih tinggi. Tingkat kreativitas mahasiswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol relatif sama, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata skor kreativitas mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak jauh berbeda yaitu sebesar 3,16 dan 3,18. Sedangkan tingkat kreativitas mahasiswa UNY pada saat setelah diberi intervensi (*posttest*) dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil *Posttest* Kreativitas Mahasiswa Pada Uji Coba Luas

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Kategori	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Kreatif	30	25.42	13	10.24
Kreatif	64	54.24	45	35.43
Cukup Kreatif	22	18.64	61	48.03
Tidak Kreatif	2	1.69	5	3.94
Sangat Tidak Kreatif	-	-	3	2.36
Total	118	100	127	100
Rata-Rata Skor	3,62		3,37	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil *posttest* kreativitas mahasiswa sebagaimana terlihat dalam tabel di atas lebih baik dibandingkan dengan nilai *pretest*. Berdasarkan tabel tersebut di atas dapat di jelaskan bahwa setelah di beri intervensi nilai *posttest* mahasiswa mengalami kenaikan khususnya pada kelas eksperimen. Rata-rata skor kreativitas mahasiswa pada kelas eksperimen naik menjadi 3,62 dan pada kelas kontrol naik menjadi 3,37. Kenaikan pada kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang artinya model pendidikan ekonomi kreatif yang

diimplementasikan memberikan pengaruh yang besar terhadap kenaikan tingkat kreativitas mahasiswa.

b) Data Kreativitas Mahasiswa Berdasarkan Pengamatan Pada Uji Coba Luas

Model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan diimplementasikan di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diberi intervensi model tersebut. Selama proses implementasi dilakukan observasi untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan model tersebut, mengetahui kendala-kendala yang muncul selama implementasi, serta untuk mengetahui secara langsung pengaruh implementasi model pendidikan ekonomi kreatif terhadap kreativitas mahasiswa.

Model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan diimplementasikan di 4 kelas eksperimen dari empat program studi di UNY yaitu program studi Pendidikan IPS, Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Seni Tari, dan Pendidikan Tata Boga. Implementasi dilakukan oleh dosen kewirausahaan di masing-masing program studi tersebut dan tim peneliti sebagai observer. Adapun hasil pengamatan keterlaksanaan model adalah sebagai berikut:

Tabel 19. Keterlaksanaan Model Pendidikan Ekonomi Kreatif sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan

No.	Aspek Pengamatan	Rerata Skor
1	Pendidik menyiapkan kelas dan perangkat pembelajaran	4.25
2	Pendidik menyampaikan apersepsi sesuai materi	3.5
3	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran	4
4	Pendidik menyampaikan motivasi terkait dengan pembelajaran	3.75
5	Pendidik menyampaikan materi pelajaran yang terintegrasi dengan pendidikan ekonomi kreatif	5
6	Model pembelajaran dapat menumbuhkan sikap dan perilaku kreativitas dan <i>entrepreneur</i> mahasiswa	4.25
7	Mahasiswa dan pendidik menyimpulkan materi setelah pembelajaran selesai	3.75
Jumlah Rerata Skor		28,5
Kategori		Baik

Berdasarkan tabel di atas, keterlaksanaan model pendidikan ekonomi kreatif termasuk dalam kategori baik yang artinya secara umum dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan telah mengimplementasikan model pendidikan ekonomi kreatif sesuai dengan konsep dan tujuan yang telah dikembangkan. Dalam pelaksanaannya model pendidikan ekonomi kreatif memaksa mahasiswa untuk lebih kreatif dengan mengeksplorasi ide-ide yang dimiliki. Pembelajaran dilakukan dengan metode diskusi, presentasi, dan berbasis proyek. Mahasiswa dituntut untuk memunculkan ide kreatif dan sekaligus merealisasikan ide tersebut ke dalam suatu produk yang layak jual. Pembelajaran lebih difokuskan kepada mengembangkan dan menumbuhkan kreativitas mahasiswa, sehingga pembelajaran lebih terpusat pada keaktifan mahasiswa. Adapun ide-ide kreatif yang muncul selama proses implementasi untuk masing-masing program studi adalah sebagai berikut:

Tabel 20. Ide Kreatif Mahasiswa Prodi Pendidikan IPS dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif

No.	Kelompok	Ide Kreatif	
		<i>Creat New Different</i>	<i>ATM</i>
1	Kelompok 1	Boneka dari Koran Bekas	Lukisan Timbul Tempat Sampah dari Ban Bekas Lampion Plastik
2	Kelompok 2	Tempat Kaca dari Botol Bekas Tempat Sepatu dari Koran Bekas	Accessories Karpas Anyam
3	Kelompok 3	Topeng Lukis	Rak Sepatu Dompet HP Tempat Pensil di Meja

Tabel 21. Ide Kreatif Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif

No.	Kelompok	Ide Kreatif	
		<i>Creat New Different</i>	<i>ATM</i>
1	Kelompok 1	Bunga Dari Plastik Kresek	-
		Kenang-Kenangan/ Cinderamata Dari Koran Bekas	-
2	Kelompok 2	-	Lampu Tidur Dari Botol Bekas Jam Dinding Berbentuk Katun Jilbab Bodir Kain Flanel
3	Kelompok 3	Cover Binder Dari Kain Perca	Tempat Pensil
			-

Tabel 22. Ide Kreatif Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Tari dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif

No	Kelompok	Ide Kreatif	
		<i>Creat New Different</i>	<i>ATM</i>
1	Kelompok 1	Miniatur rumah dari koran	Tempat HP dari bekas es
2	Kelompok 2	Gordin dari plastik	
3	Kelompok 3	Mainan dari plastik Tempat menyimpan jilbab dari tali	Bros dari bahan-bahan bekas
4	Kelompok 4	Tas cantik dari plastik	Hiasan rumah dari kain dan bunga-bunga

Tabel 23. Ide Kreatif Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga dalam Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif

No	Kelompok	Ide Kreatif	
		<i>Creat New Different</i>	<i>ATM</i>
1	Kelompok 1	Catering nasi dan snack untuk berbagai acara	- -
2	Kelompok 2	Pembuatan aneka snack jajanan pasar	-
3	Kelompok 3	Catering kue kering	- -
4	Kelompok 4	Jasa pembuat kue ulang tahun, pernikahan, dan acara lainnya dengan desain yang sesuai pesanan	-

2) Hasil Analisis Uji Beda Rata-Rata Antara Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen dalam Uji Coba Luas

Untuk menjawab rumusan permasalahan penelitian mengenai perbedaan rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dilakukanlah analisis data dengan menggunakan uji independent t-test. Namun, untuk menggunakan uji tersebut setidaknya data penelitian memenuhi dua syarat yaitu data berdistribusi normal dan bersifat homogen, sehingga langkah-langkah analisis uji beda rata-rata ini meliputi dua tahap yaitu analisis uji prasyarat dan analisis uji independent t-test. Adapun deskripsi data hasil analisis kedua tahap tersebut adalah sebagai berikut:

a) Uji Prasyarat Analisis Pada Uji Coba Luas

Sebelum dilakukan analisis data untuk mencari perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data. Pelaksanaan uji

prasyarat analisis dilakukan dengan bantuan program *SPSS 17*. Adapun hasil uji prasyarat pada uji coba luas adalah sebagai berikut:

Tabel 24. Uji Normalitas Data *Pretest-Posttest* Untuk Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	1.00	.188	118	.123	.892	118	.111
	2.00	.268	127	.107	.860	127	.198
<i>Posttest</i>	1.00	.143	118	.134	.924	118	.127
	2.00	.203	127	.209	.853	127	.201

a. *Lilliefors Significance Correction*

Dari tabel uji normalitas di atas diketahui bahwa keseluruhan data dalam penelitian ini baik *pretest* maupun *posttest* untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada kolom kolmogorov smirnov maupun saphiro wilk yang besarnya lebih dari nilai signifikansi yaitu 0,05. Misalnya saja menurut kolmogorov smirnov diperoleh angka sebesar 0,188 ($p > \text{sig}$) yang artinya H_0 diterima. Kesimpulannya data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji *independent t-test*.

Selain normalistas, untuk melakukan analisis data dengan *independent t-test* juga perlu dilakukan pula uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 25. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest-Posttest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	Based on Mean	.359	1	243	.550
	Based on Median	.033	1	243	.855
	Based on Median and with adjusted df	.033	1	238.503	.855
	Based on trimmed mean	.316	1	243	.575
<i>Posttest</i>	Based on Mean	.003	1	243	.954
	Based on Median	.000	1	243	.983

Based on Median and with adjusted df	.000	1	221.361	.983
Based on trimmed mean	.005	1	243	.943

Berdasarkan tabel uji homogenitas tersebut di atas dapat diketahui Bahwa keseluruhan data *pretest* maupun *posttest* untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol bersifat homogen. Hal ini di ketahui dari nilai signifikansi yang diperoleh selalu lebih dari 0.05. Untuk data *pretest* di peroleh nilai signifikan 0,550 (sig > 0,05) dan data *posttest* diperoleh nilai signifikan 0,954 (sig > 0,05).

b) Uji Beda Rata-Rata Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Uji Coba Luas

Uji beda rata-rata mengujikan perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen untuk kemudian melihat manakah di antara dua kelas tersebut yang memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *independent t-test*. Adapun hasil uji tersebut dapat ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 26. Uji Perbedaan Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk *Pretest* maupun *Posttest*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
<i>Pretest</i>	Equal variances assumed	.359	.550	-.398	243	.691	-.02506	.06288	-.14891	.09880

	Equal variances not assumed			-.400	242.938	.690	-.02506	.06267	-.14851	.09839
<i>Posttest</i>	Equal variances assumed	.003	.954	5.345	243	.000	.24820	.04644	.15674	.33967
	Equal variances not assumed			5.378	240.805	.000	.24820	.04615	.15730	.33911

Berdasarkan tabel tersebut di atas, nampak jelas bahwa saat *pretest* tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai sig yang lebih dari 0,05 yaitu sebesar 0,691. Kesamaan tingkat kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ini juga dapat diidentifikasi bahwa penelitian ini penentuan sampel kelas telah sesuai yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki karakteristik yang sama. Disisi lain berdasarkan analisis nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai yang signifikan yaitu sebesar 0,000 ($P > 0.05$) yang berarti terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

3) Data Hasil Uji Efektivitas Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Pada Uji Coba Luas

Pengujian efektivitas model dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Model dikatakan efektif jika nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Dan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan terintegrasi dengan pendidikan karakter yang telah dikembangkan dikatakan lebih efektif jika kenaikan nilai *pre-posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji efektivitas menggunakan uji *Paired t test* adalah sebagai berikut:

Tabel 27. Uji Efektivitas Nilai Pre-*Posttest* Pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol pada uji coba Luas

No	Kelas	Jumlah Responden	Skor Rata-rata		T	P
			Pretest	Posttest		
1	Kelas Eksperimen	118	3,16	3,61	-7,544	0,000
2	Kelas Kontrol	127	3,18	3,37	-6,888	0.000

Tabel di atas menampilkan hasil uji beda rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian pada kelas eksperimen ditemukan bahwa nilai *t* sebesar -7,544 dengan sig (2 tailed) 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* dan oleh karena nilai *t* yang ditemukan negatif maka hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik daripada nilai *pretest*. Demikian pula pada kelas kontrol, ditemukan nilai *t* negatif yakni sebesar -6,888 dan nilai *P* = 0,000 (*P* < 0.05) yang artinya nilai *posttest* lebih baik dibandingkan nilai *pretest*. *Output* uji coba analisis *paired t test* ini lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

B. Pembahasan

Model pendidikan ekonomi kreatif yang dikembangkan difokuskan untuk digunakan sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi khususnya di Universitas Negeri Yogyakarta. Pengembangan model didasarkan pada peta kreativitas mahasiswa, kurikulum mata kuliah kewirasahaan di UNY, konsep pendidikan ekonomi kreatif, dan pendidikan karakter. Materi pengembangan model meliputi tiga kompetensi dasar yaitu Menumbuhkan Ide Kreatif, Memunculkan Produk Kreatif, dan Mengembangkan Desain Produk Kreatif. Ketiga kompetensi tersebut dikembangkan dalam sepeangkat model pendidikan ekonomi kreatif yaitu silabus, RPP, media pembelajaran, bahan ajar pendidikan ekonomi kreatif, dan instrumen penilaian model. Dalam pengembangan perangkat tersebut diintegrasikan nilai-nilai karakter yang relevan. *Outcome* yang diharapkan dari implementasi model ini adalah semakin meningkatnya kreativitas mahasiswa dalam mata kuliah kewirausahaan sehingga mampu menghasilkan ide bisnis dan produk yang kreatif dan bernilai jual tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan terkait dengan bagaimana kreativitas mahasiswa UNY sebelum maupun setelah diberi intervensi

model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan, mengetahui efektivitas model tersebut, serta mengetahui perbedaan antara kelas yang diberi intervensi model dengan kelas yang tidak diberi intervensi model. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh informasi yang memadai untuk memperbaiki model pendidikan ekonomi kreatif yang telah dikembangkan, sehingga diperoleh model yang lebih baik. Adapun pembahasan mengenai beberapa hal tersebut, berdasarkan hasil penelitian sebagaimana telah dideskripsikan di atas dapat diuraikan seperti di bawah ini.

1. Tingkat Kreativitas Mahasiswa UNY pada Implementasi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan

Kreativitas mahasiswa merupakan kajian utama dalam penelitian ini. Berdasarkan deskripsi data dalam subbab sebelumnya, dapat diketahui bahwa gambaran mengenai kreativitas mahasiswa UNY secara umum dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yaitu kreativitas mahasiswa sebelum diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan dan sesudah diberi intervensi model tersebut, kreativitas mahasiswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kreativitas mahasiswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas, kreativitas mahasiswa berdasarkan Fakultas, kreativitas mahasiswa berdasarkan jenis kelamin, serta kreativitas mahasiswa berdasarkan jenis ide kreatif yang dihasilkan selama proses implementasi model. Kreativitas mahasiswa pada uji coba terbatas maupun luas untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol saat dilakukan *pretest* tampak dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 28. Kreativitas Mahasiswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Saat *Pretest*

Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Uji Terbatas	Uji Luas	Uji Terbatas	Uji Luas
Sangat Kreatif	0	0.85	2.27	3.15
Kreatif	40	25.42	29.55	26.77
Cukup Kreatif	26.67	55.08	47.73	48.82
Tidak Kreatif	30	12.71	11.36	13.39
Sangat Tidak Kreatif	3.33	5.93	9.09	7.87
Total	100	100	100	100
Rata-Rata Skor	3.09	3,16	3,18	3,18

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa secara umum kreativitas mahasiswa sebelum diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif (*pretest*) termasuk dalam kategori rendah. Hal ini ditunjukkan oleh tingginya presentasi mahasiswa yang berada pada kategori cukup kreatif, tidak kreatif, dan sangat tidak kreatif serta rendahnya presentasi kreativitas mahasiswa yang berada pada kategori kreatif maupun sangat kreatif. Rendahnya kreativitas mahasiswa saat *pretest* juga ditunjukkan oleh rendahnya skor rata-rata kreativitas mahasiswa baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Rata-rata skor kreativitas mahasiswa pada kelas eksperimen sebesar 3,09 pada uji coba terbatas dan sebesar 3,16 pada uji coba luas. Kreativitas mahasiswa pada kelas kontrol sebesar 3,18 pada uji coba luas maupun uji coba terbatas. Jika dianalisis lebih lanjut, kreativitas mahasiswa saat *pretest* untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak jauh berbeda. Hal ini dapat diartikan bahwa pemilihan kelas eksperimen maupun kelas kontrol dalam penelitian ini telah sesuai yakni keduanya bersifat homogen. Selisih rata-rata kelas kontrol maupun kelas eksperimen hanya sebesar 0,09 pada uji coba terbatas dan 0,02 pada uji coba luas.

Bebeda dengan saat dilakukan *pretest*, kreativitas mahasiswa pada *posttest* terlihat lebih tinggi. Terjadi peningkatan presentase mahasiswa yang berada pada kategori kreatif dan sangat kreatif baik pada kelas eksperimen yang diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan maupun kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran kewirausahaan biasa. Presentase kreativitas mahasiswa saat dilakukan *posttest* untuk setiap kategorinya adalah sebagai berikut:

Tabel 29. Kreativitas Mahasiswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Saat *Posttest*

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Kategori	Uji Terbatas	Uji Luas	Uji Terbatas	Uji Luas
Sangat Kreatif	30	25.42	9.09	10.24
Kreatif	50	54.24	36.36	35.43
Cukup Kreatif	20	18.64	45.45	48.03
Tidak Kreatif		1.69	6.82	3.94
Sangat Tidak Kreatif		-	2.27	2.36
Total	100	100	100	100
Rata-Rata Skor	3,64	3,62	3,34	3,37

Sumber: Data primer yang diolah

Pada saat dilakukan *posttest* kreativitas mahasiswa terlihat lebih baik dibandingkan dengan saat dilakukan *pretest*. Peningkatan kreativitas terjadi pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol namun peningkatan kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata kreativitas kelas eksperimen pun jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang artinya kreativitas mahasiswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen presentase tertinggi berada pada kategori kreatif sedangkan kelas kontrol berada pada kategori cukup kreatif.

Penentuan tingkat kreativitas mahasiswa tidak hanya dilihat dari hasil *pretest* maupun *posttest* saja, namun juga dilihat dari tindakan kreatif yang secara nyata dilakukan mahasiswa saat proses implementasi model pendidikan ekonomi kreatif. Tindakan ini dapat diwujudkan pada aktivitas mahasiswa, pendapat mahasiswa, dan ide-ide yang dicetuskan mahasiswa.

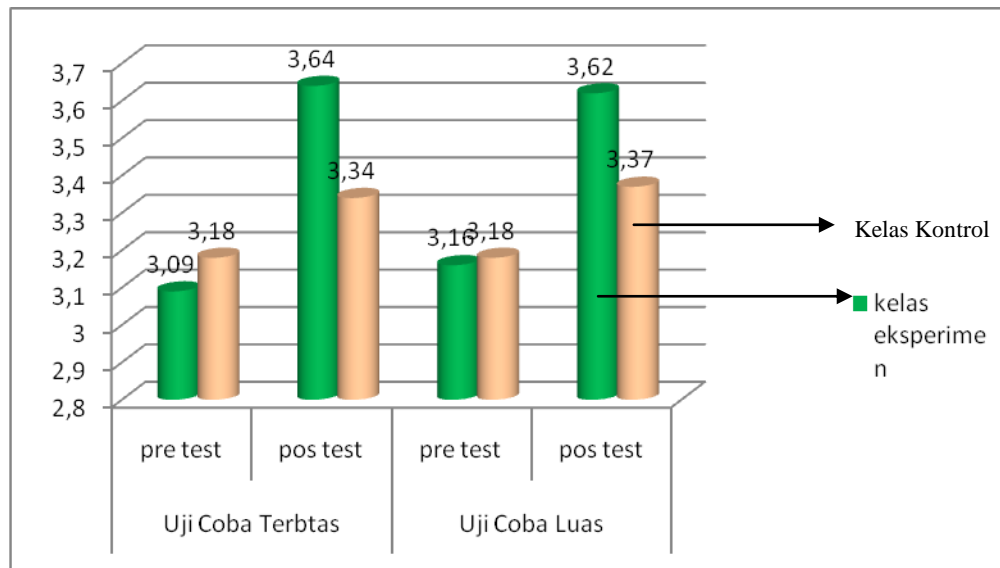
2. Perbedaan Kreativitas Mahasiswa Yang Diberi Intervensi Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan Dengan Mahasiswa Yang Tidak Diberi Intervensi Model

Perbedaan rata-rata kreativitas mahasiswa yang diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan dengan mahasiswa yang tidak diberi intervensi dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata skor untuk setiap tahap penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 30. Nilai Rata-Rata Kreativitas Mahasiswa UNY pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji Coba	Nilai Rata-rata Pretest			Nilai Rata-rata Posttest		
	Ekspe- rimen	Kontrol	Perbedaan Nilai*	Ekspe- rimen	Kontrol	Perbedaan Nilai*
Uji Coba Terbatas	3,09	3,18	0,09	3,64	3,34	0,30
Uji Coba Luas	3,16	3,18	0,02	3,62	3,37	0,25

Tabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 8. Rata-Rata Kreativitas Mahasiswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan gambar di atas terlihat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Saat dilakukan *pretest* kelas eksperimen terlihat sedikit lebih rendah dari kelas kontrol, namun saat dilakukan *posttest* rata-rata kreativitas mahasiswa UNY jauh lebih tinggi dari kelas kontrol. Untuk menggeneralisasikan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sesungguhnya tidak cukup dengan membandingkan rata-rata akhir, namun perlu dilakukan uji beda rata-rata secara agregat dengan menggunakan uji beda rata-rata *independent t test*. Hasil uji beda rata-rata pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 31. Hasil Uji Beda Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Pretest		Posttest	
	Nilai Sig (2-tailed)	Keterangan	Nilai Sig (2-tailed)	Keterangan
Uji Coba Terbatas	0,400	Tidak Signifikan	0,001	Signifikan
Uji Coba Luas	0,691	Tidak Signifikan	0,000	Signifikan

Berdasarkan uji *independent t-test* di atas, nampak bahwa nilai *pretest* mahasiswa kelas eksperimen tidak berbeda dengan nilai kreativitas kelas kontrol. Hal ini dikarenakan hasil uji *t-test* yang diperoleh selalu tidak signifikan yakni selalu lebih dari 0,05. Berbeda dengan pengujian pada sebelum diberi perlakuan, setelah kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran pendidikan ekonomi kreatif dan kelas kontrol mendapatkan pembelajaran kewirausahaan biasa, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *posttest* kreativitas mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan pengujian menggunakan *t-test* yang diperoleh selalu signifikan yaitu sebesar 0,001 ($P < 0,05$) pada uji terbatas dan 0,000 ($P < 0,05$) pada uji coba luas. Hasil uji beda ini mengidentifikasi bahwa setelah diberi perlakuan, mahasiswa kelas eksperimen dengan kontrol mempunyai tingkat kreativitas yang berbeda. Pemberian perlakuan yang berbeda memberikan pengaruh yang berbeda pula terhadap kreativitas mahasiswa. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen selalu lebih tinggi dari kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kreativitas mahasiswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

3. Efektivitas Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Di UNY

Salah satu indikator keberhasilan pengembangan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi adalah dengan dihasilkannya model akhir yang efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa di perguruan tinggi khususnya UNY. Untuk itu dilakukan pengujian efektivitas model tersebut dibandingkan dengan pembelajaran lain yang tidak menggunakan model yang bersangkutan. Uji efektivitas model dilakukan dengan membandingkan rerata skor *pretest-posttest* dan kemudian membandingkan peningkatan rerata skor *pretest-posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik paired *t test* yang tentunya sebelum di lakukan uji tersebut telah dilakukan uji prasyarat analisis. Hasil uji efektivitas model secara keseluruhan terangkum dalam tabel di bawah ini:

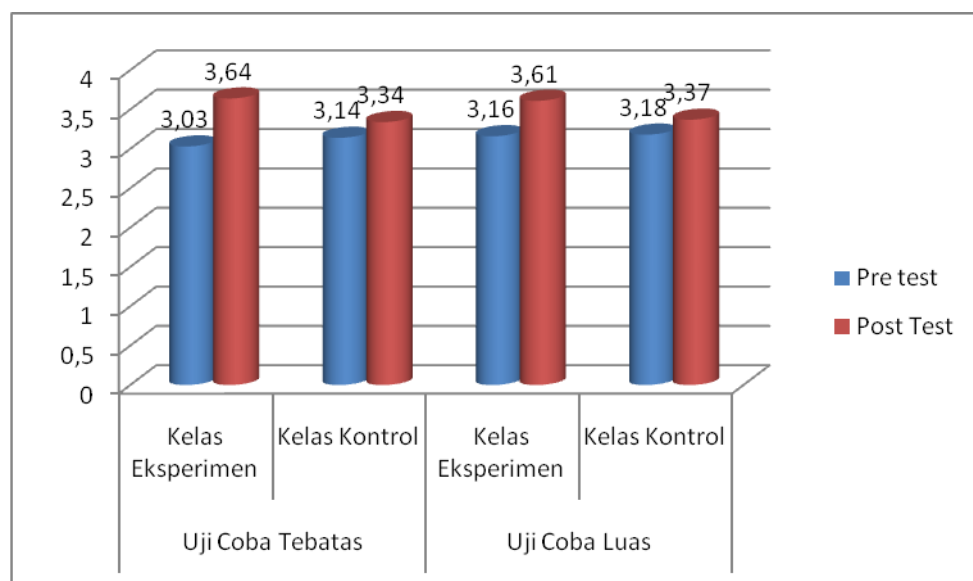
Tabel 32. Hasil Uji Efektivitas Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan pada Uji Coba Terbatas

Uji Coba	Kelas	N	Skor Rata-rata		Peningkatan	T	P
			Pretest	Posttest			
Uji Coba Terbatas	Kelas Eksperimen	30	3,03	3,64	(0,61) 20.13%	-4.144	0.001
	Kelas Kontrol	44	3,14	3,34	(0,20) 6.37%	-4.455	0.000
Uji Coba Luas	Kelas Eksperimen	118	3,16	3,61	(0,45) 14.24%	-7,544	0,000
	Kelas Kontrol	127	3,18	3,37	(0,19) 5.97%	-6,888	0.000

Sumber: Data Primer yang Diolah

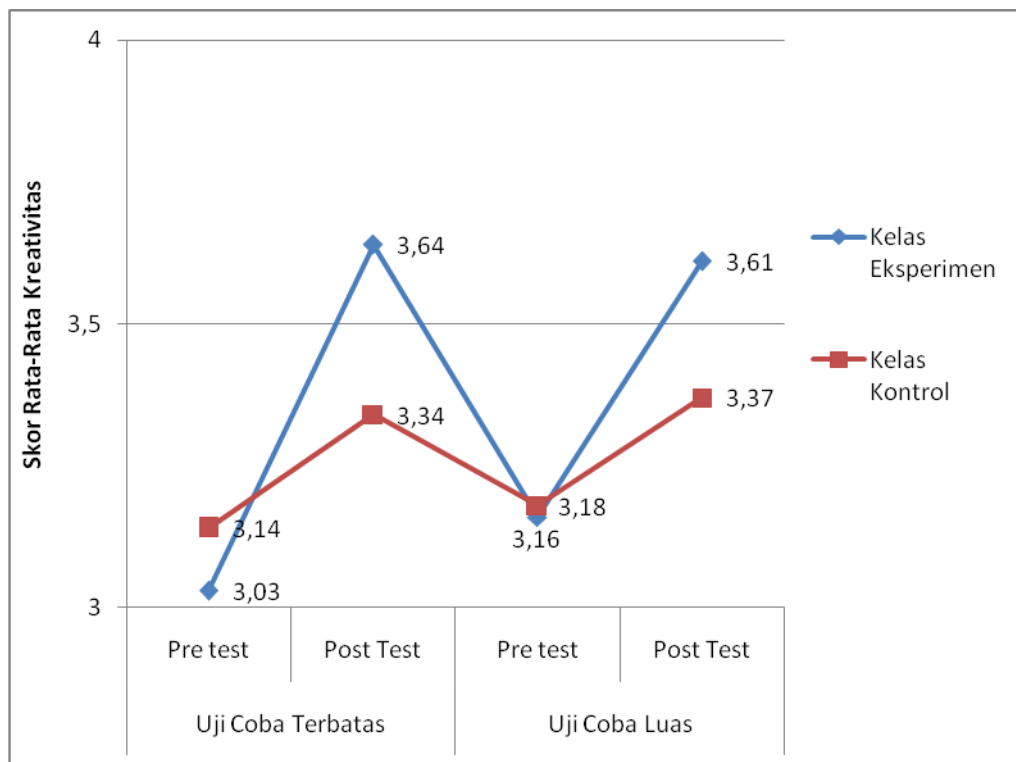
Berdasarkan tabel tersebut di atas, ada beberapa hal yang dapat diketahui yaitu:

- Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* dengan *posttest*, baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol, baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Hal ini ditunjukkan oleh nilai P yang selalu lebih kecil dari $\text{sig} = 0,05$. Nilai t yang diperoleh selalu negatif yang berarti nilai *posttest* selalu lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Perbandingan rerata skor *pretest* dan *posttest* nampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 9. Perbandingan Rerata Skor *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

- b. Model pendidikan ekonomi kreatif lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Model ini lebih cepat menaikkan kreativitas mahasiswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rerata skor kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Misalnya saja pada uji coba terbatas, rerata skor kreativitas mahasiswa kelas eksperimen naik 0,61 (20,13%) dan kelas kontrol hanya naik sebesar 0,20 (3,37%). Begitu juga pada uji coba luas, rerata skor kelas eksperimen naik sebesar 0,45 (14,25 %) dan kelas kontrol sebesar 0,19 (5,97%). Laju peningkatan nilai posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji coba terbatas maupun luas dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. Peningkatan Skor Rata-Rata Kreativitas Mahasiswa UNY pada Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan Di UNY

Dalam penerapan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan yang terintegrasi pendidikan karakter terdapat faktor

pendukung dan penghambat. Beberapa faktor pendukung dan penghambat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung

Penerapan model penilaian komprehensif berbasis proyek pendidikan kewirausahaan di kelas dapat berjalan dengan baik dan lancar. Hal ini didukung oleh beberapa faktor di bawah ini.

- 1) Adanya motivasi belajar mahasiswa yang sangat tinggi. Hal ini tampak pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, mahasiswa tampak serius dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Antusiasme yang tinggi dari mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan menggunakan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan. Hal ini disebabkan karena suasana kelas yang lebih menyenangkan dan lebih kompetitif antara kelompok satu dengan kelompok lainnya.
- 3) Banyaknya referensi mengenai ide-ide kreatif dan produk-produk kreatif yang tentunya dapat dijadikannya sebagai apersepsi dan inspirasi yang membangkitkan kreativitas mahasiswa.
- 4) Motivasi dan antusiasme yang baik dari bapak/ibu dosen dalam mengimplementasikan model pendidikan ekonomi kreatif yang ditunjukkan oleh antusiasmenya dalam merencanakan pembelajaran seperti membuat media yang sesuai dengan program studinya dan kerja samanya untuk ikut serta membantu merevisi silabus, RPP, dan bahan ajar sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajarannya dan program studinya.
- 5) Tersedianya fasilitas pembelajaran yang memadai seperti LCD proyektor sehingga memudahkan proses transfer ilmu kepada mahasiswa.
- 6) Ketepatan waktu pelaksanaan model dengan diimplementasikannya model ini sebelum dilakukan pembelajaran kewirausahaan dan implementasi model ini bertepatan dengan semester baru sehingga sesuai konsep *bridging course* yang di kembangkan.

b. Faktor Penghambat

Dalam penerapan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan terintegrasi pendidikan karakter terdapat beberapa faktor penghambat sebagai berikut:

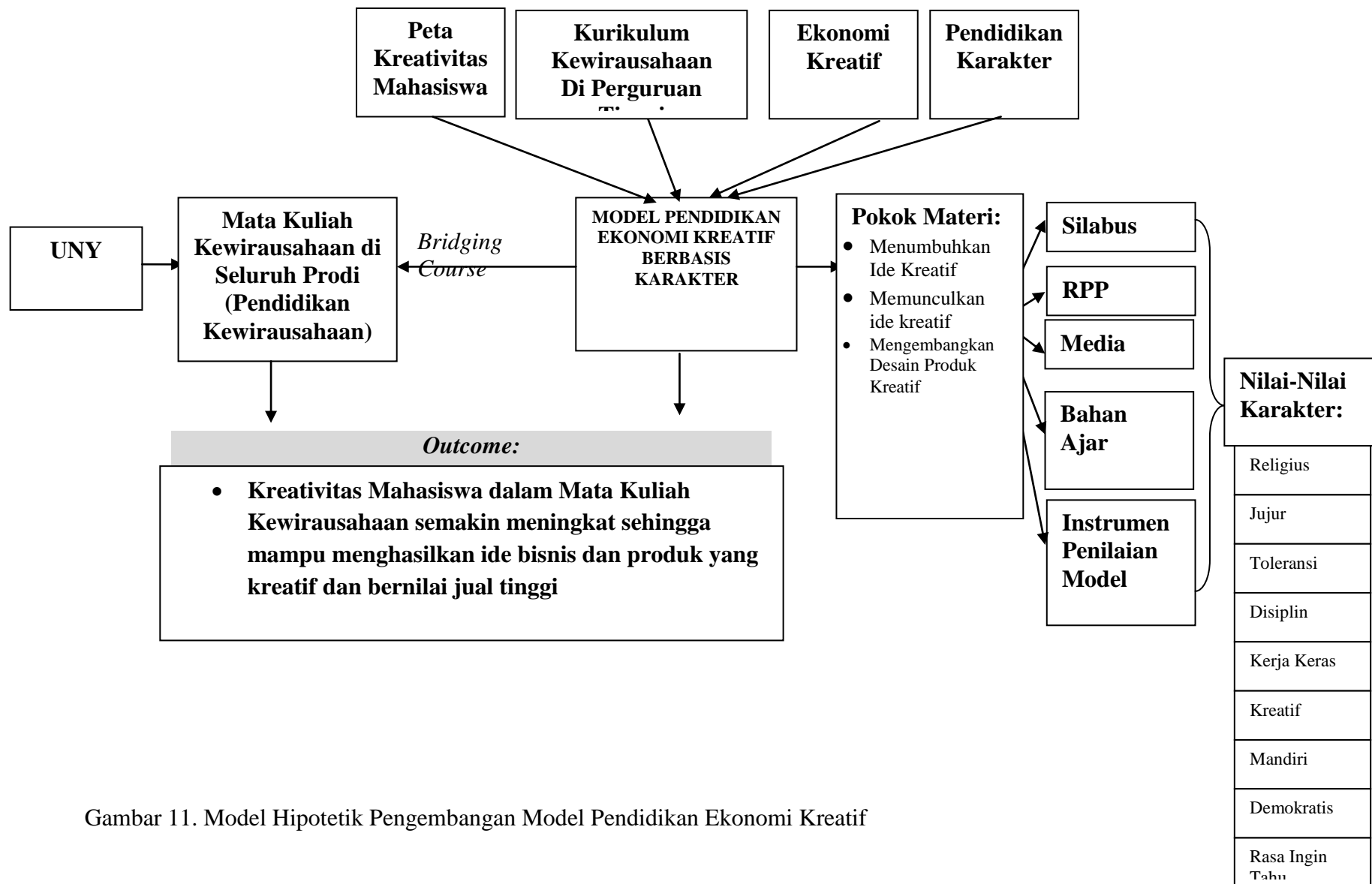
- 1) Terbatasnya waktu pembelajaran dan padatnya aktivitas pembelajaran seperti menyampaikan konsep, diskusi, dan presentasi, membuat langkah-langkah pembelajaran ekonomi kreatif kurang terlaksana secara optimal. Misalnya untuk tahap tertentu, tidak semua kelompok memiliki kesempatan mempresentasikan ide kreatifnya.
- 2) Pembelajaran ini menggunakan metode berbasis proyek yang menuntut mahasiswa mampu merealisasikan ide kreatifnya ke dalam produk yang layak jual. Untuk itu proses pembuatan produk tersebut membutuhkan waktu yang relatif lama dan tentunya juga membutuhkan biaya serta peralatan perlengkapan yang banyak.
- 3) Mengingat kesibukan kuliah dan tugas mahasiswa, membuat produk kreatif yang dihasilkan kurang optimal. Terkadang mahasiswa sudah mampu merealisasikan ide kreatifnya ke dalam suatu produk namun produk tersebut terkadang desainnya kurang rapi, sehingga belum layak untuk dijual. Unit produk yang dihasilkanpun masih sangat terbatas.
- 4) Koordinasi dan komunikasi antar anggota kelompok sering kurang berjalan dengan baik sehingga proses pembuatan produk kreatifnya pun terhambat.
- 5) Kurangnya motivasi mahasiswa untuk membaca menambah wawasan dan pengetahuan melalui berbagai media serta kurangnya mahasiswa untuk kritis terhadap lingkungan membuat ide-ide yang dihasilkan seringkali tidak luar biasa dan terkesan biasa saja.

5. Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan yang Efektif dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Di UNY

Hasil perangkat yang dikembangkan dalam implementasi model pembelajaran pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* pada mata kuliah kewirausahaan di UNY adalah berupa silabus dan RPP. Berdasarkan hasil penilaian silabus dan RPP yang menunjukkan bahwa perangkat model ini sudah dapat digunakan untuk uji coba di Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi UNY. Berikut pembahasan perangkat model pembelajaran yang dikembangkan.

a. Model Pendidikan Ekonomi Kreatif

Alur model pengembangan pembelajaran pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* pada mata kuliah kewirausahaan di UNY dapat digambarkan seperti di bawah ini.



Gambar 11. Model Hipotetik Pengembangan Model Pendidikan Ekonomi Kreatif

b. Silabus

Silabus berisi penjabaran dari standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian hasil belajar. Pengembangan silabus pendidikan ekonomi kreatif ini memuat tiga kompetensi dasar. *Pertama*, menumbuhkan kreativitas. *Kedua*, memunculkan ide kreatif. *Ketiga*, merancang desain ide kreatif. Silabus yang dihasilkan dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan pengembangan RPP yang telah dikembangkan dengan mengintegrasikan pengertian ekonomi kreatif dan ciri-ciri kreativitas yang di dalamnya memuat SK, KD, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian yang terdiri dari teknik, bentuk instrumen dan contoh penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Dalam silabus tersebut juga diintegrasikan pendidikan karakter.

Hasil pengembangan silabus pada dasarnya merupakan kewenangan mutlak dosen atau pendidik, termasuk pengembangan format silabus, dan penambahan komponen-komponen lain dalam silabus di luar komponen minimal. Komponen minimal silabus mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi dasar, standar proses (kegiatan belajar-mengajar), dan standar penilaian. Berdasarkan hasil penelitian terhadap instrumen silabus bahwa instrumen silabus dinyatakan baik dengan perolehan skor 3,00 dengan sedikit revisi tentang aspek pengorganisasian materi dan penilaian hasil belajar. Dengan melihat standar minimal komponen silabus, maka silabus yang dihasilkan ini telah memenuhi standar kriteria minimal, dan bahkan telah disusun lebih rinci. Silabus yang semakin rinci ini semakin membantu dan memudahkan pendidik dalam menjabarkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

c. RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. RPP ini telah dirancang dan digunakan sebagai acuan bagi dosen atau pendidik dalam implementasi model pembelajaran pendidikan ekonomi kreatif. Dalam RPP ini dirancang menjadi 3 pertemuan. Pertemuan pertama membahas

pengertian ide kreatif, ciri-ciri perilaku kreatif, mengembangkan kreativitas. Pertemuan kedua membahas cara memunculkan ide kreatif, kaitan antara ide kreatif dengan ekonomi kreatif. Pertemuan ketiga membahas tahapan merancang desain awal suatu produk, merancang bahan dan biaya produksi. RPP ini mencakup komponen-komponen yang terdiri dari: identitas Fakultas, identitas mata kuliah, identitas kelas/jenjang tingkat satuan semester, SK, KD, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, sumber dan media pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal/pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, dan penilaian proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap instrumen penilaian RPP bahwa instrumen RPP dinyatakan baik dengan perolehan skor 3,33 dan layak untuk diujicobakan dengan sedikit revisi tentang aspek bahasa dan penilaian hasil belajar. Produk RPP yang dihasilkan telah memenuhi hakikat perencanaan pembelajaran yang sedikitnya mencakup tiga kegiatan yaitu identifikasi kebutuhan, perumusan kompetensi dasar, dan penyusunan program pembelajaran.

d. Bahan Ajar

Bahan ajar yang telah dikembangkan, selama implementasi model tidak terdapat revisi yang berarti, sehingga bahan ajar berupa modul pendidikan ekonomi kreatif terintegrasi pendidikan karakter sebagaimana telah dipaparkan dalam subbab sebelumnya sudah layak dan baik untuk digunakan sebagai referensi pembelajaran pendidikan ekonomi kreatif oleh bapak/ibu dosen. Beberapa revisi saat implementasi adalah:

- 1) Perencanaan pembelajaran dalam modul direvisi oleh masing-masing program studi untuk disesuaikan dengan perkuliahannya.
- 2) Beberapa revisi tata tulis modul, seperti penggunaan istilah, penulisan kata, dan tata letak objek dalam modul.
- 3) Beberapa isi/materi dalam modul seperti contoh-contoh dan langkah-langkah pembelajaran direvisi oleh masing-masing program studi untuk disesuaikan dengan karakteristik program studinya.

Berdasarkan revisi tersebut, sebagai hasil akhir penelitian terdapat 4 bahan ajar yang berbeda dari empat program studi. Hasil akhir bahan ajar dapat dilihat dalam lampiran.

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebagaimana telah dipaparkan dalam bab V di atas, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu:

1. Kreativitas mahasiswa UNY sebelum diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif tergolong masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh banyaknya mahasiswa yang berada dalam kategori cukup kreatif (55,08%), tidak kreatif (12,72%), dan sangat tidak kreatif (5,09), mahasiswa yang berada pada kategori kreatif dan sangat kreatif hanya sebesar 25,42% dan 0,85%. Sedangkan setelah diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif, kreativitas mahasiswa menjadi lebih baik yaitu sebagian besar mahasiswa berada pada kategori kreatif (54,24%) dan sangat kreatif (25,42%), mahasiswa yang cukup kreatif hanya sebesar (18,64%) dan tidak kreatif sebesar (1,69%).
2. Kreativitas mahasiswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t dengan *pooled t test (equal variances assumed)* diperoleh nilai t sebesar 5,345 dengan sig (2-tailed) 0,000. Oleh karena nilai sig < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata kreativitas mahasiswa antara kelas yang diberi intervensi model pendidikan ekonomi kreatif dengan kelas yang tidak diberi intervensi model. Dengan melihat rata-rata kelas yang menerapkan model pendidikan ekonomi kreatif lebih tinggi (3,62) dibandingkan dengan kelas yang tidak diberi intervensi (3,37), maka hasil belajar siswa kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek lebih baik dibandingkan hasil belajar kelas yang menggunakan metode konvensional.
3. Model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirasusahaan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari pengujian efektivitas model penilaian dengan menggunakan uji *Paired t-test* diperoleh nilai t sebesar -6,888 dengan sig sebesar 0,001 pada uji coba terbatas dan sebesar 0,000 pada uji coba luas. Oleh karena nilai sig < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang menegaskan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*.

Model pendidikan ekonomi terbukti lebih cepat dalam menaikkan kreativitas mahasiswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rerata skor kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada uji coba terbatas, rerata skor kreativitas mahasiswa kelas eksperimen naik 0,61 (20,13%) dan kelas kontrol hanya naik sebesar 0,20 (3,37%). Begitu juga pada uji coba luas, rerata skor kelas eksperimen naik sebesar 0,45 (14,25 %) dan kelas kontrol sebesar 0,19 (5,97%).

4. Faktor pendukung dan penghambat penerapan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan di UNY adalah sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung

- 1) Adanya motivasi belajar mahasiswa yang sangat tinggi. Hal ini nampak pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, mahasiswa nampak serius dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Antusiasme yang tinggi dari mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan menggunakan model pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* mata kuliah kewirausahaan. Hal ini disebabkan karena suasana kelas yang lebih menyenangkan dan lebih kompetitif antara kelompok satu dengan kelompok lainnya.
- 3) Banyaknya referensi mengenai ide-ide kreatif dan produk-produk kreatif yang tentunya dapat dijadikan sebagai apersepsi dan inspirasi yang membangkitkan kreativitas mahasiswa.
- 4) Motivasi dan antusiasme yang baik dari bapak/ibu dosen dalam mengimplementasikan model pendidikan ekonomi kreatif yang ditunjukkan oleh antusiasmenya dalam menrencanakan pembelajaran seperti membuat media yang sesuai dengan program studinya dan kerjasamanya untuk ikut serta membantu merevisi silabus, RPP, dan bahan ajar sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajarannya dan program studinya.
- 5) Tersedianya fasilitas pembelajaran yang memadai seperti LCD proyektor sehingga memudahkan proses transfer ilmu kepada mahasiswa.
- 6) Ketepatan waktu pelaksanaan model, model ini diimplementasikan sebelum dilakukan pembelajaran kewirausahaan dan implementasi model ini bertepatan dengan semester baru sehingga sesuai konsep *bridging course* yang dikembangkan.

b. Faktor Penghambat

- 1) Terbatasnya waktu pembelajaran dan padatnya aktivitas pembelajaran seperti menyampaikan konsep, diskusi, dan presentasi, membuat langkah-langkah pembelajaran ekonomi kreatif kurang terlaksana secara optimal. Misalnya untuk tahap tertentu, tidak semua kelompok memiliki kesempatan mempresentasikan ide kreatifnya.
 - 2) Pembelajaran ini menggunakan metode berbasis proyek yang menuntut mahasiswa mampu merealisasikan ide kreatifnya ke dalam produk yang layak jual. Untuk itu proses pembuatan produk tersebut membutuhkan waktu yang relatif lama, dan tentunya juga membutuhkan biaya serta peralatan perlengkapan yang banyak.
 - 3) Mengingat kesibukan kuliah dan tugas mahasiswa, membuat produk kreatif yang dihasilkan kurang optimal. Terkadang mahasiswa sudah mampu merealisasikan ide kreatifnya ke dalam suatu produk namun produk tersebut terkadang desainnya kurang rapi, sehingga belum layak untuk dijual. Unit produk yang dihasilkan pun masih sangat terbatas.
 - 4) Koordinasi dan komunikasi antar anggota kelompok sering kurang berjalan dengan baik sehingga proses pembuatan produk kreatifnya pun terhambat.
 - 5) Kurangnya motivasi mahasiswa untuk membaca menambah wawasan dan pengetahuan melalui berbagai media serta kurangnya mahasiswa untuk kritis terhadap lingkungan membuat ide-ide yang dihasilkan seringkali tidak luar biasa dan terkesan biasa saja.
5. Model pendidikan ekonomi kreatif sebagai bridging course mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi meliputi tiga materi utama yaitu menumbuhkan kreativitas, memunculkan ide kreatif, dan mengembangkan desain produk kreatif. Perangkat model pendidikan ekonomi kreatif terdiri atas silabus, RPP, media pembelajaran, dan modul pendidikan ekonomi kreatif. Keseluruhan model yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan layak digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Model yang sempurna adalah model pendidikan ekonomi kreatif yang telah disesuaikan dengan karakteristik dan kompetensi tiap jurusan atau program studi di setiap Fakultas di UNY.

B. Saran

Dari beberapa simpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Para dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan perlu menerapkan tambahan bekal kepada para mahasiswa seperti *bridging course* Pendidikan Ekonomi Kreatif ini yang terbukti meningkatkan kreativitas para mahasiswa.
2. Perguruan tinggi yang dalam hal ini UNY hendaknya memberikan fasilitas yang lebih demi suksesnya perkuliahan kewirausahaan ini agar tujuan yang dicanangkan dapat terwujud, yakni para mahasiswa yang kreatif yang mampu bersaing di dunia yang penuh persaingan bisnis seperti sekarang ini.
3. Para mahasiswa hendaknya menyadari bahwa kewirausahaan yang diberikan di perguruan tinggi sangat membantu di dalam penumbuhan jiwa wirausaha yang sangat dibutuhkan dalam dunia persaingan global sekarang ini dan juga tumbuhnya karakter-karakter mulia dalam diri mereka. Karena itu hendaknya mata kuliah ini diikuti dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2000). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahrul hayat. (2004). "Penilaian Kelas (Classroom Assessment) dalam Penerapan Standar Kompetensi". *Buletin Puspendik*, Oktober 2004.
- Baker, Ronald J. (2008). *Mind Over Matter: Why Intellectual Capital is The Chief Source of Wealth*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Clark, B. (2008). *Growing Up Gifted: Developing the Potential of Children at Home and at School*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Menunjang Kecakapan Hidup Siswa*. Jakarta: Ditendik.
- Depdiknas. (2003). *Penilaian Kelas*. Jakarta: Pusat Kurikulum Depdinas.
- Drucker, Peter F. (1996). *Inovasi dan Kewiraswastaan :Praktek dan Dasar-Dasar*. Jakarta: Erlangga.
- Engkoswara. (1999). "Instructional Strategy of Civic Education at Certain School Fernandez, H.J.X. Measurement Scales". *Bahan Penataran, Pusat Pengujian*. Jakarta: Depdiknas.
- Fachruddin, Fuad. (2010). "Pendidikan Karakter: Beberapa Isu". *Makalah*. Disampaikan dalam Seminar di Kabupaten Oku Selatan dan Pagar Alam. Kerja sama Program Pascasarjana IAIN Raden Fatah Palembang, Pemda dan University of College Malaysia. Makalah ini juga disampaikan dalam training workshop yang diselenggarakan Johanness Surya Foundation dengan Chairul Tanjung Foundation di Medan.
- Fisher, Robert & Williams, Mary. (2004). *Unlocking Creativity: Teaching Across the Curriculum*. London: David Fulton Publisher.
- Florida, Richard. (2005). *Cities and The Creative Class*. New York & London: Routhledge.
- Howkins, John. (2002). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. England & New York: Clay Ltd.
- Intel Teach to the Future. (2003). *Project-based classroom: Bridging the Gap between Education and Technology*. Training materials for regional and master trainers. Author.
- Judith TM Gulikers, Theo J Bastiaens, & Paul A Kirschner. (2004). "A Five-Dimensional Framework for Authentic Assessment". *Educational Technology, Research and Development Washington*: 2004. Vol 52, Iss.3; pg. 67, 20 pgs.

- Kent, Calvin A. (1990) *Entrepreneurship Education: Current Developments, Future Directions*. London, New York, Westport, Connecticut: Quorum Book
- Kincheloe, J.L. (2008). *Critical Pedagogy Primer, 2nd Ed.* New York: Peter Lang.
- Land, George, & Jarman, B. (1992). *Break-point and Beyond: Mastering the Future Today*. New York: Harper Business.
- Lauter, Tricia P. (2009). *Special Education in a Creative Economy: The Role of Persons with Disabilities* Final Paper for GSE course, EPS 590: Education, Entrepreneurship and Creativity in the Global Knowledge Economy . Illinois: University of Illinois.
- Lavon, Jim. (2008). *Creative Approaches to Physical Education: Helping children to achieve their true Potential*. London, New York: Routledge.
- Luthans, Fred; Youssef, Carolyn M; & Avollo, Bruce J. (2007). *Psychological Capital: Developing the Human Competitive Edge*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- Pink, Daniel. H. (2005). *A Whole New Mind: Why Right-brainers Will Rule the Future*. New York: Riverhead Books Penguin Group (USA).
- Pranowo. (2006). *Pembelajaran yang Menumbuhkan Sikap Kewirausahaan*. Jakarta: Depdiknas.
- PSMP. (2010). *Grand Design Pendidikan Karakter*. Jakarta: Depdiknas.
- Puchta, Dieter; Schneider, Friedrich; Haigner, Stefan; Wakolbinger, Florian; Jenewein, Stefan. (2010). *The Berlin Creative Industries: An Empirical Analysis of Future Key Industries*. Germany: Gabler Verlag.
- SRI International. (2000, January). *Silicon Valley Challenge 2000: Year 4 Report*. San Jose, CA: Joint Venture, Silicon Valley Network. <http://pblmm.k12.ca.us/sri/Reports.htm>.
- Starko, Alane Jordan. (2010). *Creativity in the Classroom Schools of Curious Delight*. Fourth Edition. New York: Routledge.
- Stevenson, Nancy. (2006). *Young Person's Character Education Handbook*. Indianapolis: JIST Publishing, Inc.
- Syaiful Sagala. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Thiaragajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. L. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: Indiana University.
- Thomas, J.W. (1998). *Project-Based Learning: Overview*. Novato, CA: Buck Institute for Education.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Weintraub, Sandra. (1998). *The Hidden Intelligence: Innovation through Intuition*. Oxford, Melbourne, New Delhi, Singapore, Johannesburg: Heinemann.

Wiggins, G. & McTighe, J. (2004). *Understanding by Design Professional Development Workbook*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.

Zohar, Danah; Marshall, Iain. (2004). *Spiritual Capital: Wealth We Can Live By*. San Francisco, California: Berrett-Koehler Publishers, Inc.

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran 1. Instrumen *Pretest-Posttest*

Lampiran 2. Lembar Observasi

LAMPIRAN 1.

INSTRUMEN PENELITIAN

I. Identitas Responden:

Nama : _____
Tanggal Lahir : _____
NIM : _____
Jurusan/Prodi : _____
Fakultas : _____

II. Petunjuk pengisian :

1. Instrumen penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu instrumen pernyataan tertutup dan tes terbuka
2. Petunjuk pengisian instrumen pernyataan tertutup adalah sebagai berikut:
 - Berikan tanda (√) pada kotak yang sesuai dengan jawaban anda.
 - Keterangan :
 - 5 : Sangat Setuju
 - 4 : Setuju
 - 3 : Kurang Setuju
 - 2 : Tidak Setuju
 - 1 : Sangat Tidak Setuju
3. Petunjuk pengisian tes terbuka adalah sebagai berikut:
 - Cermati dengan baik setiap pertanyaan dan jawablah soal tersebut pada tempat yang tersedia
 - Jawablah pertanyaan sesuai dengan pemikiran anda
 - Semua jawaban benar sehingga anda bebas berekspresi untuk menjawab pertanyaan tersebut.

III. Instrumen Penelitian

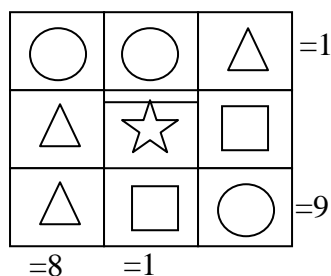
No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Saya tidak suka pekerjaan yang tidak saya pahami bagaimana mengerjakannya					
2.	Saya percaya bahwa imajinasi dapat membantu saya memecahkan permasalahan					
3.	Menurut saya, kesuksesan adalah hasil dari kerja keras					
4.	Saya percaya bahwa perubahan dapat menjadikan sesuatu yang luas biasa dan memberikan penghargaan					
5.	Saya tidak ingin melihat kegagalan masa lalu,					

	tetapi saya ingin fokus mencapai kesuksesan masa depan					
6.	Semua orang yang saya tahu lebih kreatif daripada saya					
7.	Menurut saya, bekerja dalam tim/kelompok lebih menyenangkan daripada bekerja sendiri					
8.	Terkadang saya mampu membuat orang lain setuju dan mengikuti pendapat saya					
9.	Saya suka menggunakan cara-cara baru untuk mengembangkan ide					
10.	Saya dapat menempatkan segala sesuatu ditempat yang semestinya					
11.	Saya sering percaya pada firasat dan feeling yang bagus untuk mengambil keputusan					
12.	Saya lebih suka bekerja berdasarkan fakta daripada teori yang tidak jelas					
13.	Saya mampu berkerja dalam situasi yang tidak pasti					
14.	Saya lebih menyukai masalah-masalah yang solusinya variatif					
15.	Saya terkadang merasa sangat antusias terhadap sesuatu					
16.	Lebih baik saya mengerjakan sesuatu untuk kebenaran daripada kemenangan					
17.	Saya lebih suka menjadi seorang explorer (penjelajah) daripada seorang akuntan					
18.	petunjuk/keterangan yang lebih dibuat lebih fleksible daripada sangat spesifik					
19.	Terkadang saya mendapatkan ide yang luar biasa saat sedang bersantai					
20.	Ketika saya tidak mendapatkan solusi atas permasalahan yang saya hadapi, saya akan putus asa dan mudah menyerah					
21.	Saya memandang permasalahan sebagai suatu tantangan dan kesempatan					
22.	Saya memiliki rasa humor yang tinggi diberbagai situasi					
23.	Sangat bagus bagi pekerja/karyawan untuk sesekali melakukan rekreasi					
24.	Kesepakatan dan peraturan dapat dimaknai sebagai sesuatu yang rigit/kaku					
25.	Saya yakin terhadap kemampuan saya dalam menyelesaikan masalah yang sangat sulit					
26.	Saya dapat menerima ide-ide yang kreatif					
27.	Secara logika, pemecahan masalah yang terbaik adalah dengan cara bertahap (step by step)					

28.	Saya sangat senang apabila dapat mengeluarkan dan merealisasikan gagasan yang ada dibenak saya					
29.	Saya merasa tidak nyaman bekerja dengan orang yang selalu mengutamakan rasionalitas dan objektivitas					
30.	Saya tidak terlalu membutuhkan jabatan dan kekuasaan dalam hidup					
31.	Lebih baik menjadi seorang ahli yang menguasai satu bidang daripada orang yang serba tahu namun tidak menguasainya secara maksimal.					
32.	Saya berpendapat bahwa lebih baik bekerja disuatu perusahaan daripada menjadi seorang wirausaha.					
33.	Saya berpendapat bahwa metode yang logis dan sistematis sangat baik dan diperlukan untuk memecahkan persoalan.					
34.	Saya lebih tertarik untuk mencari dan menemukan gagasan-gagasan baru daripada menjual atau memperkenalkan gagasan-gagasan itu kepada orang lain.					
35.	Saya lebih menyukai bidang-bidang yang berkaitan dengan estetika seperti periklanan, desain, arsitektur, pariwisata, kerajinan, software computer, dan entertainment.					
36.	Saya lebih mudah bergaul dengan orang-orang yang berasal dari kelas sosial-ekonomi yang kurang lebih setara dengan saya.					
37.	Bagi saya mengerjakan sesuatu yang saya yakin benar, lebih penting daripada memperoleh dukungan dari orang lain.					
38.	Ide atau gagasan saya seringkali muncul pada saat keadaan mendesak					

IV. Test Terbuka

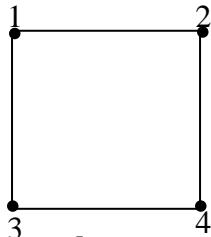
1. Perhatikan gambar dibawah ini!



- 2 Lingkaran + 1 Segitiga = 10
 - 1 Segitiga + 1 Segiempat + 1 Lingkaran = 9
 - 1 Lingkaran + 2 Segitiga = 8 dan
 - 1 Lingkaran + 1 Bintang + 1 Segiempat = 12
- Berapa nilai masing-masing bangun di atas?

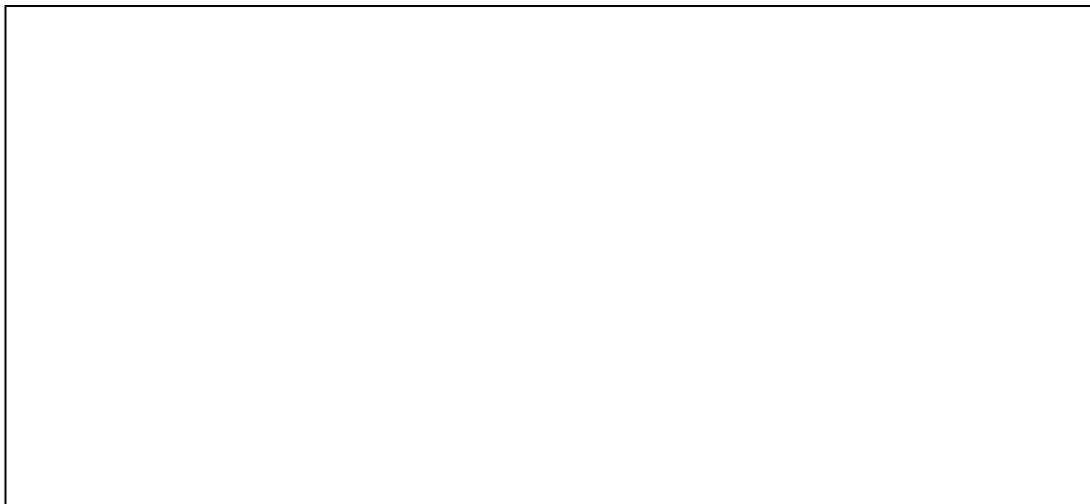
Jawab:.....

2. Perhatikan gambar dibawah ini!



Persegi di samping terbentuk dari empat titik. Persegi ini memiliki sisi yang sama dengan masing-masing sudut sebesar 90° . Geserlah dua titik dan bentuklah persegi yang besarnya dua kali lebih besar dari persegi di samping.

Jawab:



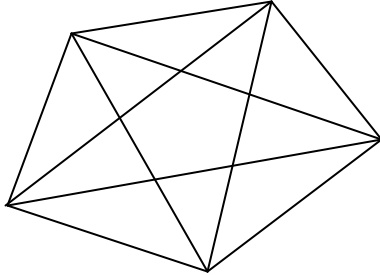
3. Terdapat empat bangun sebagai berikut:



Kombinasikan dengan berbagai cara empat bangun di atas sehingga membentuk objek sebanyak mungkin dan berilah nama objek tersebut!



4. Perhatikan gambar dibawah ini!

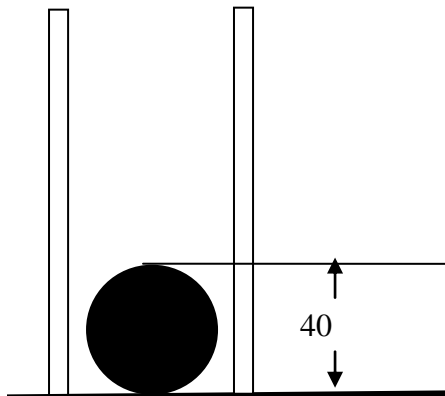


Berapa banyak segitiga (dalam beberapa bentuk) yang terlihat dari gambar di samping?

Jawab:.....

5. Perhatikan gambar di bawah ini!

Dalam suatu ruangan terdapat pipa besi yang menempel pada lantai. Di dalam pipa tersebut terdapat bola pingpong yang diameter luarnya sebesar 40 mm. Diameter bagian dalam pipa tersebut 2mm lebih besar dari diameter luar bola. Sebagaimana terlihat pada gambar di bawah ini:



Jika anda salah satu dari enam orang yang ada di ruangan, dan di ruangan juga terdapat beberapa barang sebagai berikut:

- 100 m tali jemuran baju
- Satu Martil
- Alat Pemahat
- Kotak makanan cereal
- Tempat dari logam
- Gantungan Baju (hanger)
- Kunci Inggris
- Bola Lampu yang masih hidup

Sebutkan berbagai cara yang memungkinkan untuk bisa mengeluarkan bola dari dalam pipa tanpa merusak bola, pipa, dan lantai

Jawab:.....

-
-
6. Ada tiga orang yang terdiri dari dua orang anak-anak dan satu orang dewasa yang akan bepergian dari kota A menuju kota B melalui jalur laut. Saat itu hanya ada satu perahu kecil yang hanya cukup untuk membawa dua orang anak atau satu orang dewasa saja. Mereka bertiga adalah nahkoda yang berkompeten, Bagaimana cara yang paling efisien agar ketiga-tiganya dapat sampai di kota B dengan perjalanan yang paling sedikit? Jelaskan atau jika memungkinkan gambarkan imajinasi kalian untuk menjawab pertanyaan ini!

Jawab:.....

-
-
-
-
-
-
7. Bill adalah seorang turis dikota kecil, ia memutuskan untuk memotong rambutnya. Dikota tersebut kebetulan hanya ada dua tukang cukur dengan toko sendiri. Tempat potong yang pertama kelihatan berantakan, tukang cukurnya mengenakan pakaian yang barantakan dan rambutnya tidak rapi. Sedangkan yang kedua tempatnya rapi, tukang cukurnya mengenakan pakaian yang rapi dan rambutnya pun sudah tercukur rapi. Manakah tempat potong rambut yang seharusnya digunakan Bill? Apa alasannya?

Jawab:.....

-
-
-
-
-
8. Seorang tukang taman sedang kebingungan karena ia disuruh menanam 10 batang pohon di taman kota. Syaratnya, kesepuluh pohon tersebut harus ditanam dalam lima baris dan tiap baris harus terdapat empat batang pohon. Bagaimanakah susunan penanaman kesepuluh pohon tersebut? Tuangkan jawabanmu dalam sebuah gambar!

9. Melihat perkembangan teknologi komunikasi saat ini khususnya Handphone/Smartphone, jika anda menjadi salah satu perancang/pengusaha HP, maka HP seperti apakah yang kira-kira akan Anda keluarkan 10 tahun mendatang?

Berikan gambaran mengenai nama produk Anda, feature/Fasilitas HP, keunikan/kelebihan produk Anda, dan gambarkan pula disain bentuknya pada kolom di bawah ini!

Nama Produk :.....

HP:.....

Fasilitas/Featur:

.....

Kelebihan/keunikan:.....

.....

Gambarkan Disain bentuknya dibawah ini!

10. Sebutkan sebanyak-banyaknya produk yang mungkin bisa dibuat/diciptakan dari benda-benda di bawah ini!

a. Kertas HVS A4 b. Tali Rafia c. Penjepit Kertas d. Kantong Plasti

Jawab:.....

LAMPIRAN 2.

Instrumen Pengamatan
Keterlaksanaan Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Ekonomi
Kreatif Sebagai *Bridging Course* Pada Mata Kuliah Kewirausahaan

Nama Pengamat :

Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengamati keterlaksanaan pengembangan model pembelajaran pendidikan ekonomi kreatif sebagai *bridging course* pada mata kuliah kewirausahaan berpedoman pada aspek pengamatan yang telah tersedia pada kolom aspek pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran.
2. Pengisian lembar ini dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan.
3. Ada 4 skor yang diberikan, penjelasannya sebagai berikut.
 Kurang baik = 1
 Cukup baik = 2
 Baik = 3
 Sangat Baik = 4

No.	Aspek Pengamatan	Keterlaksanaan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
1	Pendidik menyiapkan kelas dan perangkat pembelajaran						
2	Pendidik menyampaikan apersepsi sesuai materi						
3	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran						
4	Pendidik menyampaikan motivasi terkait dengan pembelajaran						
5	Pendidik menyampaikan materi pelajaran yang terintegrasi dengan pendidikan ekonomi kreatif						
6	Model pembelajaran dapat menumbuhkan sikap dan perilaku kreativitas dan <i>entrepreneur</i> mahasiswa						
7	Mahasiswa dan pendidik menyimpulkan materi setelah pembelajaran selesai						

LAMPIRAN 3.

PEDOMAN OBSERVASI KREATIVITAS

1. Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas serta partisipasi yang ditunjukkan mahasiswa pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Aspek-aspek yang diamati meliputi:
 - A. Mahasiswa memberikan banyak usul, ide serta gagasan.
 - B. Mahasiswa mengajukan banyak pertanyaan.
 - C. Mahasiswa mampu menyatakan pendapatnya secara spontan, tidak malu-malu meskipun tidak diminta oleh dosen.
 - D. Mahasiswa mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah dalam memberikan solusi dan saran yang berbeda dengan orang lain (orisinil).
3. Aspek-aspek yang diamati selanjutnya diberikan penilaian berdasarkan frekuensi kemunculannya, sesuai dengan rincian pada kriteria penilaian aspek *kreativitas* mahasiswa.
4. Alternatif penilaian yang diberikan adalah sebagai berikut:

Kategori	Alternatif Penilaian
Kreatif Sangat Tinggi	5
Kreatif Tinggi	4
Kreatif Sedang	3
Kreatif Rendah	2
Kreatif Sangat Rendah	1

5. Skor dijumlahkan dan dihitung persentasenya untuk mendapatkan data *kreativitas* mahasiswa.

KRITERIA PENILAIAN ASPEK KREATIVITAS MAHASISWA

A. Mahasiswa memberikan banyak ide

1. Kreatif Sangat Tinggi : mendapatkan skor 5 : apabila mahasiswa selalu memberikan ide dengan sangat bagus setiap pembelajaran berlangsung.
2. Kreatif Tinggi : mendapatkan skor 4 : apabila mahasiswa selalu memberikan ide akan tetapi kurang bagus setiap pembelajaran berlangsung.
3. Kreatif Sedang : mendapatkan skor 3 : apabila mahasiswa kadang-kadang saja memberikan ide bagus setiap pembelajaran berlangsung
4. Kreatif Rendah : mendapatkan skor 2 : apabila mahasiswa kadang-kadang saja memberikan ide akan tetapi kurang bagus setiap pembelajaran berlangsung.
5. Kreatif Sangat Rendah : mendapatkan skor 1 : apabila mahasiswa tidak pernah memberikan ide setiap pembelajaran berlangsung.

B. Mahasiswa selalu mengajukan banyak pertanyaan.

1. Kreatif Sangat Tinggi : mendapatkan skor 5 : apabila mahasiswa selalu mengajukan banyak pertanyaan dengan bagus setiap pembelajaran berlangsung.
2. Kreatif Tinggi : mendapatkan skor 4 : apabila mahasiswa mengajukan banyak pertanyaan tetapi kurang bagus setiap pembelajaran berlangsung.
3. Kreatif Sedang : mendapatkan skor 3 : apabila mahasiswa kadang-kadang saja mengajukan pertanyaan dengan bagus setiap pembelajaran berlangsung.
4. Kreatif Rendah : mendapatkan skor 2 : apabila mahasiswa kadang-kadang saja mengajukan pertanyaa kurang bagus setiap pembelajaran berlangsung.

5. Kreatif Sangat Rendah : mendapatkan skor 1 : apabila mahasiswa tidak pernah mengajukan pertanyaan setiap pembelajaran berlangsung.

C. Mahasiswa mampu menyatakan pendapatnya secara spontan, tidak malu-malu.

1. Kreatif Sangat Tinggi : mendapatkan skor 5 : apabila mahasiswa selalu menyatakan pendapatnya secara spontan dan tidak malu-malu meskipun tidak diminta oleh dosen setiap pembelajaran berlangsung
2. Kreatif Tinggi : mendapatkan skor 4 : apabila mahasiswa selalu menyatakan pendapatnya secara spontan dan tidak malu-malu ketika hanya diminta oleh dosen setiap pembelajaran berlangsung.
3. Kreatif Sedang: mendapatkan skor 3 : apabila mahasiswa kadang-kadang saja menyatakan pendapatnya secara spontan dan tidak malu-malu ketika hanya diminta oleh dosen setiap pembelajaran berlangsung.
4. Kreatif Rendah : mendapatkan skor 2 : apabila mahasiswa kadang-kadang saja menyatakan pendapatnya secara tidak spontan dan secara malu-malu ketika hanya diminta oleh dosen setiap pembelajaran berlangsung.
5. Kreatif Sangat Rendah : mendapatkan skor 1 : apabila mahasiswa tidak pernah menyatakan pendapatnya setiap pembelajaran berlangsung.

D. Mahasiswa mampu mengajukan pemikiran pemecahan masalah dalam memberikan solusi dan saran yang berbeda dengan orang lain (orisinil).

1. Kreatif Sangat Tinggi : mendapat skor 5 : apabila mahasiswa selalu mengajukan pemikiran pemecahan masalah dalam memberikan solusi dan saran yang berbeda dengan orang lain setiap pembelajaran berlangsung.
2. Kreatif Tinggi: mendapat skor 4 : apabila mahasiswa selalu mengajukan pemikiran pemecahan masalah dalam memberikan solusi dan saran yang mirip dengan orang lain setiap pembelajaran berlangsung.
3. Kreatif Sedang : mendapat skor 3 : apabila mahasiswa kadang-kadang saja mengajukan pemikiran pemecahan masalah dalam memberikan solusi dan saran yang mirip dengan orang lain setiap pembelajaran berlangsung.
4. Kreatif Rendah : mendapat skor 2 : apabila mahasiswa kadang-kadang saja mengajukan pemikiran pemecahan masalah dalam memberikan solusi dan saran yang sama dengan orang lain setiap pembelajaran berlangsung.
5. Kreatif Sangat Rendah : mendapat skor 1 : apabila mahasiswa tidak pernah mengajukan pemikiran pemecahan masalah dalam memberikan solusi dan saran setiap pembelajaran berlangsung.

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS MAHASISWA

No	Nama Mahasiswa	Indikator kreativitas mahasiswa				Nilai Akhir	Keterangan
		A	B	C	D		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							

Keterangan

Rumus : $NA = A + B + C + D$

Jumlah mahasiswa

Adapun A, B, C, D merupakan sub-sub kreativitas yang diamati

HASIL ANALISIS DATA PENELITIAN

Lampiran 4. Uji Prasyarat Analisis Data *Pretest-Posttest* Pada Uji Coba Terbatas

Lampiran 5. Uji Independent t-test Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol pada Uji Coba Terbatas

Lampiran 6. Uji Efektivitas *Pretest-Posttest* pada Uji Coba terbatas

Lampiran 7. Uji Prasyarat Analisis Data *Pretest-Posttest* pada Uji Coba Luas

Lampiran 8. Uji Independent t-test Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol pada Uji Coba Luas

Lampiran 9. Uji Efektivitas *Pretest-Posttest* pada Uji Coba Luas

LAMPIRAN 4. UJI PRASYARAT ANALISIS DATA *PRETEST-POSTTEST* PADA UJI COBA TERBATAS

Case Processing Summary

Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
PreTest	1.00	30	100.0%	0	.0%	30	100.0%
	2.00	44	100.0%	0	.0%	44	100.0%
Posttest	1.00	30	100.0%	0	.0%	30	100.0%
	2.00	44	100.0%	0	.0%	44	100.0%

Descriptives

Kelas			Statistic	Std. Error
PreTest	1.00	Mean	3.0900	.08804
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	2.9099	
		Upper Bound	3.2701	
		5% Trimmed Mean	3.1172	
		Median	3.2600	
		Variance	.233	
		Std. Deviation	.48224	
		Minimum	1.77	
		Maximum	3.71	
		Range	1.94	
		Interquartile Range	.90	
		Skewness	-.814	
		Kurtosis	.111	
	2.00	Mean	3.1748	.08337
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	3.0067	
		Upper Bound	3.3429	
		5% Trimmed Mean	3.1993	
		Median	3.3100	

		Variance		.306	
		Std. Deviation		.55298	
		Minimum		1.88	
		Maximum		4.25	
		Range		2.37	
		Interquartile Range		.29	
		Skewness		-1.185	.357
		Kurtosis		.982	.702
Posttest	1.00	Mean		3.6380	.05890
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.5175	
			Upper Bound	3.7585	
		5% Trimmed Mean		3.6381	
		Median		3.5300	
		Variance		.104	
		Std. Deviation		.32260	
		Minimum		3.10	
		Maximum		4.15	
		Range		1.05	
		Interquartile Range		.58	
		Skewness		.355	.427
		Kurtosis		-1.171	.833
	2.00	Mean		3.3386	.06237
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.2129	
			Upper Bound	3.4644	
		5% Trimmed Mean		3.3588	
		Median		3.3200	
		Variance		.171	
		Std. Deviation		.41372	
		Minimum		2.00	
		Maximum		4.13	
		Range		2.13	
		Interquartile Range		.37	
		Skewness		-.896	.357
		Kurtosis		2.499	.702

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	1.00	.215	30	.101	.898	30	.107
	2.00	.298	44	.112	.825	44	.100
Posttest	1.00	.182	30	.113	.901	30	.109
	2.00	.191	44	.102	.897	44	.101

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PreTest	Based on Mean	.014	1	72	.907
	Based on Median	.093	1	72	.761
	Based on Median and with adjusted df	.093	1	67.819	.761
	Based on trimmed mean	.035	1	72	.852
Posttest	Based on Mean	.003	1	72	.955
	Based on Median	.086	1	72	.770
	Based on Median and with adjusted df	.086	1	66.082	.770
	Based on trimmed mean	.010	1	72	.920

**LAMPIRAN 5. UJI INDEPENDENT T-TEST DATA *PRETEST*
KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL
PADA UJI COBA TERBATAS**

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai <i>Pretest</i>	1.00	30	3.0290	.49332	.09007
	2.00	44	3.1382	.57616	.08686

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai <i>Pretest</i>	Equal variances assumed	.004	.949	-.847	72	.400	-.10918	.12888	-.36610	.14773
	Equal variances not assumed			-.873	68.226	.386	-.10918	.12513	-.35885	.14049

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Posttest	1.00	30	3.6380	.32260	.05890
	2.00	44	3.3386	.41372	.06237

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Posttest	Equal variances assumed	.003	.955	3.330	72	.001	.29936	.08989	.12017	.47856
	Equal variances not assumed			3.490	70.618	.001	.29936	.08579	.12830	.47043

LAMPIRAN 6. UJI EFEKTIVITAS *PRETEST-POSTTEST* PADA UJI COBA TERBATAS

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	3.0290	30	.49332	.09007
	<i>Posttest</i>	3.6380	30	.32260	.05890

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>Pretest & Posttest</i>	30	-.944	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-.60900	.80502	.14698	-.90960	-.30840	-4.144	29	.000

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	3.1382	44	.57616	.08686
	<i>Posttest</i>	3.3386	44	.41372	.06237

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>Pretest & Posttest</i>	44	.869	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-.20045	.29845	.04499	-.29119	-.10972	-4.455	43	.000

LAMPIRAN 7. UJI PRASYARAT ANALISIS DATA *PRETEST-POSTTEST* PADA UJI COBA LUAS

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
<i>Pretest</i>	1.00	118	100.0%	0	.0%	118	100.0%
	2.00	127	100.0%	0	.0%	127	100.0%
<i>Posttest</i>	1.00	118	100.0%	0	.0%	118	100.0%
	2.00	127	100.0%	0	.0%	127	100.0%

Descriptives

Kelas			Statistic	Std. Error
<i>Pretest</i>	1.00	Mean	3.1586	.04312
		95% Confidence Interval for Mean	3.0732	
		Lower Bound	3.2441	
		Upper Bound	3.1911	
		5% Trimmed Mean	3.1911	
		Median	3.2700	
		Variance	.219	
		Std. Deviation	.46846	
		Minimum	1.77	
		Maximum	4.13	
		Range	2.36	
		Interquartile Range	.48	
		Skewness	-1.142	
		Kurtosis	1.215	
	2.00	Mean	3.1837	.04548
		95% Confidence Interval for Mean	3.0937	
		Lower Bound	3.2737	
		Upper Bound	3.2066	
		5% Trimmed Mean	3.2066	
		Median	3.3100	

		Variance		.263	
		Std. Deviation		.51248	
		Minimum		1.88	
		Maximum		4.25	
		Range		2.37	
		Interquartile Range		.31	
		Skewness		-1.070	.215
		Kurtosis		1.043	.427
Posttest	1.00	Mean		3.6169	.03039
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.5567	
			Upper Bound	3.6771	
		5% Trimmed Mean		3.6304	
		Median		3.5800	
		Variance		.109	
		Std. Deviation		.33016	
		Minimum		2.44	
		Maximum		4.15	
		Range		1.71	
		Interquartile Range		.58	
		Skewness		-.378	
		Kurtosis		.866	
	2.00	Mean		3.3687	.03473
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.2999	
			Upper Bound	3.4374	
		5% Trimmed Mean		3.3904	
		Median		3.3300	
		Variance		.153	
		Std. Deviation		.39134	
		Minimum		1.75	
		Maximum		4.21	
		Range		2.46	
		Interquartile Range		.27	
		Skewness		-1.023	
		Kurtosis		4.213	

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	1.00	.188	118	.123	.892	118	.101
	2.00	.268	127	.107	.860	127	.198
<i>Posttest</i>	1.00	.143	118	.134	.924	118	.127
	2.00	.203	127	.209	.853	127	.201

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	Based on Mean	.359	1	243	.550
	Based on Median	.033	1	243	.855
	Based on Median and with adjusted df	.033	1	238.503	.855
	Based on trimmed mean	.316	1	243	.575
<i>Posttest</i>	Based on Mean	.003	1	243	.954
	Based on Median	.000	1	243	.983
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	221.361	.983
	Based on trimmed mean	.005	1	243	.943

**LAMPIRAN 5. UJI INDEPENDENT T-TEST DATA *PRETEST*
EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL PADA
UJI COBA LUAS**

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i>	1.00	118	3.1586	.46846	.04312
	2.00	127	3.1837	.51248	.04548
<i>Posttest</i>	1.00	118	3.6169	.33016	.03039
	2.00	127	3.3687	.39134	.03473

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
<i>Pretest</i>	Equal variances assumed	.359	.550	-.398	243	.691	-.02506	.06288	-.14891	.09880
	Equal variances not assumed			-.400	242.938	.690	-.02506	.06267	-.14851	.09839
<i>Posttest</i>	Equal variances assumed	.003	.954	5.345	243	.000	.24820	.04644	.15674	.33967

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation		Std. Error Mean			
<i>Pretest</i>	1.00	118	3.1586	.46846		.04312			
	2.00	127	3.1837	.51248		.04548			
<i>Posttest</i>	1.00	118	3.6169	.33016		.03039			
Equal variances not assumed			5.378	240.805	.000	.24820	.04615	.15730	.33911

LAMPIRAN 6. UJI EFEKTIVITAS *PRETEST-POSTTEST* PADA UJI COBA LUAS

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai <i>Pretest</i>	3.1586	118	.46846	.04312
	Nilai <i>Posttest</i>	3.6169	118	.33016	.03039

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Nilai <i>Pretest</i> & Nilai <i>Posttest</i>	118	-.346	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai <i>Pretest</i> - Nilai <i>Posttest</i>	- .45822	.65984	.06074	-.57852	-.33792	-7.544	117	.000

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai <i>Pretest</i>	3.1837	127	.51248	.04548
	Nilai <i>Posttest</i>	3.3687	127	.39134	.03473

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Nilai <i>Pretest</i> & Nilai <i>Posttest</i>	127	.808	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Nilai <i>Pretest</i> - Nilai <i>Posttest</i>	- .18496	.30261	.02685	-.23810	-.13182	-6.888	126	.000

PERANGKAT MODEL PENDIDIKAN EKONOMI KREATIF

Lampiran 10. Silabus

Lampiran 11. RPP

Lampiran 12. BAHAN AJAR

LAMPIRAN 10.

SILABUS

Fakultas : Fakultas Ekonomi
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Mata Kuliah : Kewirausahaan
Jumlah SKS : Teori : Praktek :

Semester : 3 (Ganjil)

Dosen :

I. Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini memberikan gambaran kepada mahasiswa tentang konsep yang melibatkan ekonomi kreatif serta implementasinya dalam dunia usaha.

II. Standar Kompetensi : Menerapkan Ekonomi Kreatif.

III. Rencana Kegiatan :

Tata p Muk a ke	Kompetensi Dasar	Karakter	Materi Pokok	Strategi Perkuliah an	Sumber Belajar
1	1. Menumbuhkan kreativitas.	Percaya diri , Mandiri , Tanggung Jawab.	1.1. Pengertian Ide kreatif. 1.2. Ciri-ciri Perilaku Kreatif. 1.3. Mengembangkan Kreativitas.	Diskusi, Ceramah	Utami Munandar. 2009. Pengembangan kreativitas Anak Berbakat. Jakarta Rineka Cipta.
2	2. Memunculkan ide kreatif.	Percaya diri. Tanggung Jawab, Jujur.	2.1. Cara memunculkan ide kreatif. 2.2. Kaitan antara ide kreatif dengan ekonomi kreatif.	Diskusi, Ceramah	Mauled Moelyono, 2010. Menggerakkan Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan dan Kebutuhan

					Jakarta: Rajawali Pers PT RajaGrafindo Persada
3	3. Merancang desain produk kreatif.	Kreatif, Percaya diri.	3.1. Tahapan merancang dan membuat desain awal suatu produk kreatif. 3.2. Mengemban gkan desain produk.	Project By Learning, Diskusi	Muhammad Zen, Modul Kuliah Kewirausaha an, FSH UIN Jakarta, 2011. Thobby. Mutis, Kewirausaha an yang berproses, (Gramedia Widisarana Indonesia: 1995)

IV. Penilaian

- Jenis Penilaian : Non Test.
- Teknik Penilaian : Pengamatan.
- Bentuk Penilaian : Lembar Pengamatan.

Yogyakarta, 2013

(.....)
NIP.....

LAMPIRAN 11.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

1. Fakultas : Fakultas Ekonomi
2. Program Studi : Pendidikan Ekonomi
3. Mata Kuliah/Kode : Kewirausahaan
4. Jumlah SKS : Teori : Praktek :
5. Semester dan Waktu : Semester 3 (Ganjil), Waktu : 100 menit
6. Standar Kompetensi : Menerapkan Ekonomi Kreatif
7. Kompetensi Dasar : Menumbuhkan kreativitas
8. Indikator Ketercapaian :
 - 1) Mahasiswa mampu menjelaskan makna ide kreatif dengan percaya diri.
 - 2) Mahasiswa mampu menyebutkan ciri-ciri perilaku kreatif.
 - 3) Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas.
9. Tujuan Pembelajaran :
 - 1) Mahasiswa dapat mendefinisikan makna ide kreatif dengan percaya diri.
 - 2) Mahasiswa dapat menyebutkan ciri-ciri perilaku kreatif.
 - 3) Mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas.
10. Materi Pokok :
 - 1) Makna ide kreatif.
 - 2) Ciri-ciri perilaku kreatif.
 - 3) Mengembangkan kreativitas.
11. Metode Pembelajaran : Ceramah dan Diskusi.
12. Media Pembelajaran : Power point materi makna ide kreatif, ciri-ciri perilaku kreatif, mengembangkan kreativitas.
13. Sumber Belajar :
 - 1) Mauled Moelyono, 2010. Menggerakkan Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan dan Kebutuhan. Jakarta: Rajawali Pers PT Raja Grafindo Persada.
 - 2) Utami Munandar, 2009. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta

Komponen Langkah	Uraian Langkah	Estimasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan: Salam dan Doa - Mengkondisikan kelas. - Presensi kehadiran mahasiswa. - Apersepsi : 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> a. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran. b. Dosen memberikan motivasi kepada mahasiswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan. 	
Penyajian Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Dosen memberikan pertanyaan kepada mahasiswa mengenai ide kreatif. - Dosen menyampaikan materi makna ide kreatif, mengembangkan kreativitas serta ciri-ciri perilaku kreatif - Dosen membagi kelas menjadi 4 kelompok tiap kelompok terdiri dari 5 orang. - Dosen memberikan penugasan kepada tiap-tiap kelompok mengenai contoh mengembangkan kreativitas. - Mahasiswa melaksanakan prosedur atau serangkaian aktivitas diskusi dengan kerja sama yang menghasilkan ide kreatif dengan bimbingan dan arahan dosen. - Mahasiswa mengerjakan dalam tiap-tiap kelompok secara mandiri dan tanggung jawab. - Setiap kelompok menyampaikan hasil di depan kelas dan kelompok lain memberi tanggapan. 	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Dengan arahan dosen, mahasiswa menarik kesimpulan hasil dari masing-masing kelompoknya. - Dosen mengecek pemahaman mahasiswa melalui pertanyaan singkat yang diberikan ke kelompok secara acak. - Dosen bersama mahasiswa menarik kesimpulan bersama mengenai ide kreatif yang dihasilkan oleh masing-masing kelompok. - Dosen memberikan pesan nilai kepada mahasiswa. - Doa dan salam. 	15 menit

14. Kegiatan Perkuliahan Pertemuan ke : 1

15. Penilaian

a. **Jenis Penilaian**

Non tes (diskusi kelompok)

b. **Teknik Penilaian**

Pengamatan

c. **Bentuk instrumen penilaian**

Lembar Pengamatan diskusi.

No.	Nama Mahasiswa	Aspek yang dinilai					Total Skor
		Percaya Diri	Mandiri	Tanggung Jawab	Kerja sama	Kepedulian	
		(0-20)	(0-30)	(0-30)	(0-10)	(0-10)	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							

Pedoman Penilaian

Nilai Perolehan = Total Skor

Yogyakarta, 2013

(.....)
NIP.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

1. Fakultas : Fakultas Ekonomi
2. Program Studi : Pendidikan Ekonomi
3. Mata Kuliah/Kode : Kewirausahaan
4. Jumlah SKS : Teori : Praktek :
5. Semester dan Waktu : Semester 3 (Ganjil), Waktu : 100 menit
6. Standar Kompetensi : Menerapkan Ekonomi Kreatif
7. Kompetensi Dasar : Memunculkan ide kreatif.
8. Indikator Ketercapaian :
 - 4) Mahasiswa mampu menjelaskan cara memunculkan ide kreatif dengan percaya diri.
 - 5) Mahasiswa mampu menjelaskan kaitan antara ide kreatif dengan ekonomi kreatif.
9. Tujuan Pembelajaran :
 - 4) Mahasiswa dapat menyebutkan ide kreatif dengan percaya diri.
 - 5) Mahasiswa dapat menjelaskan kaitan antara ide kreatif dengan ekonomi kreatif.
10. Materi Pokok :
 - 4) Cara memunculkan ide kreatif.
 - 5) Kaitan antara ide kreatif dengan ekonomi kreatif.
11. Metode Pembelajaran : Project By Learning dan Diskusi.
12. Media Pembelajaran : Power point materi cara memunculkan ide kreatif, kaitan antara ide kreatif dengan ekonomi kreatif.
13. Sumber Belajar :
 - 1) Mauled Moelyono, 2010. Menggerakkan Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan dan Kebutuhan. Jakarta: Rajawali Pers PT Raja Grafindo Persada.
 - 2) Utami Munandar, 2009. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

14. Kegiatan Perkuliahan Pertemuan ke : 2

Komponen Langkah	Uraian Langkah	Estimasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan: Salam dan Doa. - Mengkondisikan kelas. - Presensi kehadiran mahasiswa. - Apersepsi : c. Dosen menyampaikan tujuan 	15 menit

	<p>pembelajaran.</p> <p>d. Dosen memberikan motivasi kepada mahasiswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan.</p>	
Penyajian Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Dosen memberikan contoh memunculkan ide kreatif. - Dosen menyampaikan materi cara memunculkan ide kreatif, kaitan antara ide kreatif dengan ekonomi kreatif. - Dosen membagi kelas menjadi 4 kelompok tiap kelompok terdiri dari 5 orang. - Dosen memberikan penugasan kepada tiap-tiap kelompok untuk mencari beberapa ide kreatif. - Mahasiswa melaksanakan prosedur atau serangkaian aktivitas diskusi yang menghasilkan ide kreatif dengan bimbingan dan arahan dosen. - Mahasiswa mengerjakan kegiatan dalam tiap-tiap kelompok dengan jujur dan tanggung jawab. - Setiap kelompok menyampaikan hasil di depan kelas dan kelompok lain memberikan tanggapan. 	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Dosen mengecek pemahaman mahasiswa melalui pertanyaan singkat yang diberikan ke kelompok secara acak. - Dosen bersama mahasiswa menarik kesimpulan mengenai materi yang telah disampaikan oleh dosen.. - Dosen memberikan pesan nilai kepada mahasiswa. - Dosen memberikan PR (tugas proyek) kepada mahasiswa yaitu memberikan penugasan kepada tiap-tiap kelompok untuk menghasilkan ide kreatif yang dilanjutkan dengan merancang dan pembuatan desain awal suatu produk 	15 menit

	untuk dipresentasikan di pertemuan berikutnya. - Doa dan salam.	
--	--	--

15. Penilaian

a. Jenis Penilaian

Non tes (diskusi kelompok)

b. Teknik Penilaian

Pengamatan

c.

Bentuk instrumen

penilaian

Lembar Pengamatan Diskusi.

No.	Nama Mahasiswa	Aspek yang dinilai					Total Skor
		Percaya Diri	Mandiri	Tanggung Jawab	Kerja sama	Peduli	
		(0-20)	(0-30)	(0-30)	(0-10)	(0-10)	
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							

Pedoman Penilaian Tugas

Nilai Perolehan = Total Skor

Yogyakarta, 2013

(.....)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

15. Fakultas : Fakultas Ekonomi
16. Program Studi : Pendidikan Ekonomi
17. Mata Kuliah/Kode : Kewirausahaan
18. Jumlah SKS : Teori : Praktek :
19. Semester dan Waktu : Semester 3 (Ganjil), Waktu : 100 menit
20. Standar Kompetensi : Menerapkan Ekonomi Kreatif
21. Kompetensi Dasar : Merancang desain produk kreatif.
22. Indikator Ketercapaian :
- 6) Mahasiswa mampu merancang tahapan desain awal dan membuat desain awal suatu produk secara kreatif.
- 7) Mahasiswa mampu mengembangkan desain produk secara kreatif.
23. Tujuan Pembelajaran :
- 6) Mahasiswa dapat merancang tahapan desain awal dan membuat desain awal suatu produk secara kreatif.
- 7) Mahasiswa dapat mengembangkan desain produk secara kreatif.
24. Materi Pokok :
- 6) Tahapan merancang dan membuat desain awal suatu produk kreatif.
- 7) Mengembangkan desain produk.
25. Metode Pembelajaran : Project By Learning dan Ceramah.
26. Media Pembelajaran : Power point materi tahapan merancang dan membuat desain awal suatu produk kreatif, mengembangkan desain produk.
27. Sumber Belajar :
- 1) Muhammad Zen, Modul Kuliah Kewirausahaan, FSH UIN Jakarta, 2011.
- 2) Thobby Mutis, Kewirausahaan yang berproses, (Gramedia Widiasarana Indonesia: 1995)
28. Kegiatan Perkuliahan Pertemuan ke : 3

Komponen Langkah	Uraian Langkah	Estimasi Waktu
Pendahuluan	Pembukaan: Salam dan Doa Mengkondisikan kelas. Presensi kehadiran mahasiswa. Apersepsi :	15 menit

	<p>Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>Dosen memberikan motivasi kepada mahasiswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan.</p>	
Penyajian Inti	<p>Dosen menyampaikan materi tentang tahapan merancang dan membuat desain awal suatu produk, mengembangkan desain produk.</p> <p>Presentasi hasil tugas proyek (PR) oleh masing-masing kelompok mengenai hasil pembuatan desain produk yang sudah dibuat oleh masing-masing kelompok.</p> <p>Mahasiswa melaksanakan prosedur atau serangkaian aktivitas presentasi dengan bimbingan dan arahan dosen.</p> <p>Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dengan percaya diri di depan kelas dan kelompok lain memberi tanggapan.</p>	70 menit
Penutup	<p>Dosen mengecek pemahaman mahasiswa melalui pertanyaan singkat yang diberikan ke kelompok secara acak.</p> <p>Dosen bersama mahasiswa menarik kesimpulan bersama terkait hasil presentasi oleh masing-masing kelompok.</p> <p>Dosen memberikan pesan nilai kepada mahasiswa.</p> <p>Doa dan salam.</p>	15 menit

15. Penilaian

a. Jenis Penilaian: Non tes (diskusi hasil kerja)

b. Teknik Penilaian: Pengamatan.

c. Bentuk Penilaian: Lembar Pengamatan. Penilaian Produk.

No	Aspek	Bobot	Kelompok				Nilai Akhir
			1	2	3	4	
1	Perencanaan Produk a. Pembuatan rancangan produk. b. Pembuatan kerja dalam kelompok. c. Rancangan langkah-langkah kerja.	40					
2	Kelayakan Produk untuk dikembangkan a. Bentuk desain yang unik dan menarik. b. Keunikan. c. Kualitas produk yang layak jual. d. Prospek pemasaran.	60					
	Total Skor	100					

Kriteria Penilaian:

Nilai = $\frac{\text{bobot} \times \text{skor yang diperoleh}}{\text{bobot total (100)}}$

Misal: Bobot skor yang diperoleh 100, nilai = $\frac{100}{100} \times 100$

100

Yogyakarta, 2013

(.....)

LAMPIRAN 12. BAHAN AJAR

MODUL

PENDIDIKAN EKONOMI KREATIF

Sebagai *Bridging Course* Mata Kuliah Kewirausahaan di Perguruan Tinggi



**Jurusan Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta**

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I. PENDAHULUAN	
Deskripsi.....	1
Prasyarat.....	1
Cek Kemampuan.....	2
Petunjuk Penggunaan Modul.....	2
Peta Konsep.....	4
BAB II. MENUMBUHKAN KREATIVITAS	
Tujuan Pembelajaran.....	5
Deskripsi Materi dan Lembar Kerja Mahasiswa.....	5
Pengertian Ide Kreatif.....	6
Ciri-ciri Perilaku Kreatif.....	9
Mengembangkan Kreativitas.....	13
Ringkasan Materi.....	17
Latihan Soal.....	18
BAB III. MEMUNCULKAN IDE KREATIF	
Tujuan Pembelajaran.....	19
Deskripsi Materi dan Lembar Kerja Mahasiswa.....	19
Cara Memunculkan Ide Kreatif.....	20
Kaitan Antara Ide Kreatif dengan Ekonomi Kreatif.....	23

Ringkasan Materi.....	29
Latihan Soal.....	30
Tugas	31
BAB IV. MERANCANG DESAIN MENJADI PRODUK KREATIF	
Tujuan Pembelajaran.....	32
Deskripsi Materi dan Lembar Kerja Mahasiswa.....	32
Tahapan Merancang dan Membuat Desain Awal Suatu Produk.....	33
Mengembangkan Desain Produk	38
Ringkasan Materi.....	39
Latihan Soal.....	40
KUNCI JAWABAN.....	41
GLOSARIUM.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
CATATAN	49
PROFIL.....	50

LAMPIRAN 13.

DOKUMENTASI

LAMPIRAN 13. PROSES IMPLEMENTASI MODEL EKONOMI KREATIF



Binder dari Kain Perca



Bunga dari kantong plastik



Jam dan Lampu Tidur dari Plastik Bekas



Kenang-Kenangan/cinderamatan



Masing-Masing Kelompok Sedang Berdiskusi Mencari Ide Kreatif



Kelompok Mempresentasikan Hasil Diskusinya



Mahasiswa Secara Aktif Presentasi di depan kelas



Suasana Perkuliahan dengan Model Ekonomi Kreatif



Mahasiswa Mempresentasikan ide Kreatifnya



Masing-Masing Kelompok Berdiskusi Mencari Ide Kreatif

LAMPIRAN 14

TIM PENELITIAN

BIODATA PENELITI

I. Identitas Diri

- | | | |
|----|-------------------------------|--|
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) | Dr. Marzuki, M.Ag. |
| 2 | Jabatan Fungsional | Lektor Kepala |
| 3 | NIP | 19660421 199203 1 001 |
| 4 | Tempat dan Tanggal Lahir | Banyuwangi, 21 April 1966 |
| 5 | Alamat Rumah | Perum. Sambiroto Asri A-10, Purwomartani, Kalasan, Sleman 55571 |
| 6 | Nomor Telepon/Faks. | - |
| 7 | Nomor HP | 0818462597 |
| 8 | Alamat Kantor | Jurusan PKn dan Hukum Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281 |
| 9 | Nomor Telepon/Faks | 0274-586168 ext. 595/ fax. 0274-548201 |
| 10 | Alamat e-mail | marzukiwafi@yahoo.co.id |
| 11 | Lulusan yang telah dihasilkan | S-1= 13 orang
S-2= 3 orang |
| 12 | Mata Kuliah yang Diampu | 1. Pendidikan Agama Islam
2. Hukum Islam
3. Pendidikan Karakter
4. Moral Agama
5. Nilai dan Moralitas (S2)
6. Seminar Proposal Tesis (S2) |

II. Riwayat Pendidikan

Jenjang Pendidikan	S-1	S-2	S-3
Nama PT	IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Arab	Pengkajian Islam	Pengkajian Islam
Tahun Masuk-Lulus	1985-1990	1993-1997	1997-2007
Judul Tugas Akhir	<i>Al-Thariqah al-Istiqraiyyah fi Ta'allum al-Lughah al-'Arabiyyah lighair al-Nathiqina biha</i>	Beberapa Aspek Hukum Perkawinan Islam di Indonesia, Mesir, dan Pakistan (Suatu Studi	Status Wanita dalam Hukum Perdata Indonesia Ditinjau dari Segi Hukum Islam

Jenjang Pendidikan	S-1	S-2	S-3
	<i>(Bahtsun Washfiyyun fi al-Nahw al-Wadlih)</i> (1990)	Perbandingan)	(Kajian Analisis tentang Hak dan Kewajiban Wanita)
Nama Pembimbing/ Promotor	1. Drs. Adzfar Ammar	1. Prof. Dr. Chuzaimah T. Yanggo, M.A. 2. Prof. Dr. M. Thahir Azhary, S.H.	1. Prof. Dr. Chuzaimah T. Yanggo, M.A. 2. Prof. Dr. M. Thahir Azhary, S.H.

III. Pengalaman Penelitian

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2011	Pembinaan Karakter Siswa Berbasis Pendidikan Agama di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama di Daerah Istimewa Yogyakarta (tahap 2).	DIPA UNY	50
2.	2010	Tipologi Perubahan dan Model Pendidikan Multikultural Pesantren <i>Salaf</i> . (Penelitian Stranas Tahap 1 sebagai ketua).	DPPM DIKTI	65
3.	2010	Pembinaan Karakter Siswa Berbasis Pendidikan Agama di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama di Daerah Istimewa Yogyakarta (tahap 1). (Penelitian Unggulan UNY sebagai ketua).	DIPA UNY	50
4.	2009	Membangun Kultur Akhlak Mulia di Kalangan Siswa Pendidikan Tingkat Dasar dan Menengah di Indonesia (Penelitian Hibah Kompetitif Nasional sebagai anggota)	DPPM DIKTI	85
5.	2009	Model Birokrasi Pemerintah Era Otonomi Daerah (Penelitian Stranas tahap 1 sebagai ketua)	DPPM DIKTI	85
6.	2008	Pembentukan Kultur Akhlak Mulia di Kalangan Mahasiswa Universitas	DIPA UNY	5

		Negeri Yogyakarta Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Mandiri)		
7.	2008	Budaya Berbusana dalam Rangka Implementasi Nilai-nilai Moral Religius di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta (Penelitian Kelompok sebagai anggota)	DIPA UNY	5
8.	2007	Keterlibatan Perempuan dalam Bidang Politik pada Masa Nabi Muhammad Saw. dan Masa Khulafaur Rasyidin (Suatu Kajian Historis) (Penelitian Kelompok sebagai anggota)	DPPM DIKTI	10

IV. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat

No .	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2011	Pelatihan <i>Weblog Wodpress</i> untuk Meningkatkan Kualitas Bahan Ajar Guru-Guru SMP MGMP Pendidikan Agama Islam (PPM Kelompok sebagai ketua)	DIPA UNY	8,5
2.	2011	Pengembangan Kemampuan Menulis Artikel Ilmiah Berbasis Penelitian di Jurnal untuk Guru PKn SMP/MTs se Kabupaten Bantul (PPM Kelompok sebagai anggota)	DIPA UNY	5

V. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal

No .	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor	Nama Jurnal
1.	2011	Pembinaan Karakter Siswa Berbasis Pendidikan Agama di SD dan SMP DIY.	41/1	<i>Jurnal Kependidikan Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan, Lembaga Penelitian UNY</i>

No .	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor	Nama Jurnal
2.	2010	Model Pembentukan Kultur Akhlak Mulia Siswa SMP di Indonesia (Sebagai salah satu penulis dari tiga penulis, yaitu Dr. Ajat Sudrajat dan Murdiono, M.Pd.	40/1	<i>Jurnal Kependidikan Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan, Lembaga Penelitian UNY,</i>
3.	2010	Pembelajaran Hukum Islam Berbasis Pembelajaran Moral di Jurusan PKN Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.	Edisi Khusus Vol 44	<i>Jurnal Asy-Syir'ah, Jurnal Ilmu Syari'ah,</i> diterbitkan Fakultas Syari'ah UIN Sunan Kalijaga
4.	2010	Pembentukan Kultur Akhlak Mulia di Kalangan Mahasiswa UNY Melalui Pembelajaran PAI.	1/1	<i>Jurnal Cakrawala Pendidikan LPM UNY</i>
5.	2009	Pembinaan Akhlak Mulia dalam Berhubungan antar Sesama Manusia dalam Perspektif Islam	9/1	<i>HUMANIKA: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum UMKU UNY</i>
6.	2008	Meneladani Nabi Muhammad Saw. dalam Kehidupan Sehari-hari	8/1	<i>HUMANIKA: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum UMKU UNY</i>
7.	2007	Bathok Bolu dan Tradisi Masyarakat Sambiroto Purwomartani Kalasan Sleman Yogyakarta Perspektif Agama dan Budaya	12/1	<i>Humaniora Lemlit UNY</i>
8.	2006	Penanganan Kasus-kasus Moral di Indonesia Perspektif Islam	3/1	<i>SOCIA: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial FISE UNY</i>

VI. Pengalaman Penulisan Buku

No .	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
---------	-------	------------	----------------	----------

1.	2011	<i>Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik</i> (Sebagai salah satu anggota Tim Penulis yang diketuai oleh Prof. Darmiyati Zuchdi, Ed.D)	500	UNY Press
2.	2010	<i>Pendidikan Profetik “Revolusi Manusia Abad 21.</i> (Sebagai salah satu anggota Tim Penulis dan).	145	Education Center BEM REMA UNY
3.	2010	<i>Buku Model Pendidikan Karakter di Universitas Negeri Yogyakarta dengan Pendekatan Komprehensif yang Terintegrasi dalam Perkuliahan Disertai Pengembangan Kultur Universitas.</i> (Sebagai salah satu anggota Tim Penulis Pendidikan Karakter di UNY yang diketuai oleh Prof. Darmiyati Zuchdi, Ed.D).	200	UNY Press
4.	2009	Prinsip Dasar Akhlak Mulia: Pengantar Studi Konsep-Konsep Dasar Etika dalam Islam	380	Debut Wahana Yogyakarta
5.	2008	Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VI	150	Pusbuk Dikti
6.	2006	Pendidikan Agama Islam SMP	200	Mediatama Solo

VII. Pengalaman Perolehan Hki

No.	Tahun	Judul/Tema HKI	Jenis	Nomor P/ID
-	-	-	-	-

VIII. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya

No.	Tahun	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tempat Penerapan	Respons Masyarakat
1	2004	Panduan Pengembangan dan Pengembangan Sistem Penilaianm pada Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Agama Islam untuk SMP/MTs	SMP/MTs seluruh Indonesia	Bagus
2.	2006	Panduan Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama	SMP/MTs seluruh Indonesia	Bagus

		Islam untuk SMP/MTs		
3.	2010	Panduan Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk SMP/MTs	SMP/MTs seluruh Indonesia	Bagus

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resiko.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah penelitian unggulan institusi berbasis RIP UNY.

Yogyakarta, 19 September 2011
Pengusul,

(Dr. Marzuki, M.Ag.)

BIODATA PENELITI

A. Identitas Diri

1. Nama : Sri Sumardiningsih, M.Si.
2. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
3. NIP : 19530403 197903 2 001
4. Tempat/Tgl. Lahir : Klaten, 3 April 1953
5. Alamat Rumah : Jl. Suryodiningratan MJ II/915 Yogyakarta
6. No. Telp/Fax : (0274) 518617
7. No. HP : 085725834295
8. Alamat Kantor : Kampus Karangmalang Yogyakarta. 55281
9. No. Telp/Fax : (0274) 550839
10. Alamat e-mail : sumardiningsih@yahoo.co.id
11. Mata K yang diampu : 1) Ekonomi Kerakyatan
2) Ekonomi Mikro
3) Ekonomi SDM, SDA, Lingkungan
4) Pendidikan Kewirausahaan

B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan		Tempat Pendidikan	Tahun
1	Pendidikan Tinggi	S1	FKIS IKIP Yogyakarta	1979
		S2	UGM	1997

C. Kegiatan Penelitian

No	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Dana *)	Jumlah Dana
1	2011	Pengembangan Model Buku Panduan Pengintegrasian Pendidikan Karakter Dan Pendidikan Kewirausahaan Dalam Pembelajaran Di SMK	DIPA UNY Hibah Bersaing	50.000.000
2	2010	Pengembangan Model Pengintegrasian Pendidikan Karakter dan Pendidikan Kewirausahaan dalam Pembelajaran di SMK Daerah Istimewa Yogyakarta.	DIPA UNY Strategis Nasional	100.000.000

No	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Dana *)	Jumlah Dana
3	2007	Efektivitas Pengelolaan Penelitian di Fakultas	UNY	
4	2006	Studi Penyelenggaraan Sertifikasi Hasil Penelitian Di Universitas Negeri Yogyakarta Dalam Rangka Penjaminan Mutu Penelitian	UNY	
5	2005	Kajian Pemberdayaan Peran Perempuan Dalam Pengelolaan Irigasi	DPPM-Dikti	

D. Pengalaman Pengabdian Pada Masyarakat

No	Judul	Tempat	Tahun
1	Pelatihan Penyusunan Proposal PTK bagi Guru SMP bidang IPS-Ekonomi Gunungkidul	MGMP Ekonomi Gunungkidul	2010
2	Pelatihan Penyusunan Proposal PTK bagi Guru Ekonomi di MAN seluruh kota Yogyakarta	MAN 3 Yogyakarta	2010
3	Pelatihan Penyusunan Proposal PTK bagi Guru SMA N 1 Muntilan	SMA N 1 Muntilan	2011
4	Pelatihan Penyusunan Laporan PTK bagi Guru Ekonomi di MAN seluruh kota Yogyakarta	MAN 3 Yogyakarta	2011

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal

No	Judul	Nama Jurnal/Majalah/ Surat Kabar	Status Akreditasi	NO. ISSN	Tahun/ Tanggal
1	Meta hasil penelitian dosen di Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta	Jurnal Penelitian Humaniora	Belum	1412-4009	2005
2	Kajian Pemberdayaan Peran Perempuan dalam	Jurnal Penelitian Humaniora	Belum	1412-4009	2005

No	Judul	Nama Jurnal/Majalah/ Surat Kabar	Status Akreditasi	NO. ISSN	Tahun/ Tanggal
	Pengelolaan Irigasi Di Kabupaten Kulon Progo				
3	Kritik Terhadap Teori Equilibrium Tentang Mobilitas Penduduk	Majalah Informasi, No.3 XXVI Tahun 1998 Hal.37-47			1998
4	Peningkatan Pembelajaran Bidang Studi yang Diebtanaskan di Sekolah Dasar Binaan: Program Sekolah Binaan Tahap II di SD Negeri Gejayan Baru	INOTEKS, Jurnal Inovasi Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni Vol. 1 No 2, Januari 2000			2000
5	Mengatasi Pengangguran di Kabupaten Kulonprogo Melalui Berbagai Pendekatan Angkatan Kerja	Ekonomika			2006
6	Proceeding dengan judul” “Pengembangan Model Pengintegrasian Pendidikan Karakter dan Pendidikan Kewirausahaan dalam Pembelajaran di SMK Daerah Istimewa Yogyakarta. “				2011

J. Pengalaman Penulisan Buku

No	Judul	Penerbit	NO. ISSN	Tahun
1	Pengantar Ekonomi Mikro	Belum diterbitkan		1999
2	Penelitian Survei (Seri Metodologi Penelitian)	Lembaga Penelitian UNY	ISBN 978-979-562-015-0	2006
3	Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran (Seri Metodologi Penelitian)	Lembaga Penelitian UNY	ISBN 978-979-562-018-1	2006
4	Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi Negeri dalam Era Global dan berbadan Hukum dalam Rangka Otonomi Pendidikan.	Balitbang Depdiknas	ISBN 979-401-481-8	2007
5	Kemampuan Renovasi dan Pembangunan Gedung Sekolah	Balitbang Depdiknas	ISBN 979-401-485-0	2007
6	Fenomena Siswi Hamil di Indonesia	Ajisaka		2000

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Dan apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi persyaratan sebagai salah satu syarat pengajuan hibah penelitian unggulan institusi berbasis RIP UNY.

Yogyakarta, September 2011
Pengusul

Sri Sumardiningsih, M.Si.
NIP. 19530403 197903 2 001

BIODATA PENELITI

A. Identitas Diri

1. Nama : Endang Mulyani, M.Si
2. Jabatan Fungsional : Lektor
3. NIP : 196003311984042001
4. Tempat/Tgl. Lahir : Klaten, 31 Maret 1960
5. Alamat Rumah : Perum Griya Purwo Asri Blok C/258 Purwomartani
Kalasan Yogyakarta
6. No. Telp/Fax : (0274) 4395728
7. No. HP : 081328060390
8. Alamat Kantor : Kampus Karangmalang Yogyakarta. 55281
9. No. Telp/Fax : (0274) 550839
10. Alamat e-mail : Endangmulyani_uny@yahoo.com
11. Mata K yang diampu : 1) Kurikulum dan Buku Teks
2) Ekonomi Pembangunan
3) Perekonomian Indonesia
4) Kewirausahaan
5) Ekonomi Kerakyatan

B. Riwayat Pendidikan

No.	Universitas/Institut	Program (S1, S2, S3)	Bidang Ilmu	Tahun Lulus
1.	Universitas Negeri Jenderal Soedirman (UNSOED)	S1	Ekonomi Umum/IESP	1983
2.	Universitas Gajah Mada (UGM)	S2	Antar Bidang/ Kependudukan	2000

C. Penelitian

NO	JUDUL	TAHUN	SUMBER DANA
1.	Pengembangan model pembelajaran yang berwawasan kewirausahaan (strategi menumbuhkan sikap dan perilaku wirausaha siswa SMK)	2008 - 2009	DIKTI
2.	Pengembangan model bisnis center sebagai upaya mnumbuhkan wirausaha muda.	2008	DPSMK

3.	Implementasi model pembelajaran dengan group resume dan peta konsep dalam mata kuliah Ekonomi Pembangunan.	2007	UNY
4.	Implementasi model pembelajaran dengan group resume dan peta konsep dalam mata kuliah Ekonomi Pembangunan.	2006	UNY
5.	Implementasi pembelajaran ekonomi berbasis kompetensi dengan pendekatan CTL dalam peningkatan kemampuan mahasiswa membangun konsep dasar ekonomi	2005	DIKTI

D. Pengabdian kepada Masyarakat dalam jabatan/pangkat terakhir

1. Menulis karya pengabdian masyarakat berjudul “Konsep Dasar dan Permasalahan Ekonomi diterbitkan oleh Direktorat PLP Dirjen Dikdasmen Depdiknas Jakarta Tahun 2003. Modul A.01.
2. Menulis karya pengabdian masyarakat berjudul “Pendapatan Nasional” diterbitkan oleh Direktorat PLP Dirjen Dikdasmen Depdiknas Jakarta Tahun 2003. Modul A.09.
3. Menulis karya pengabdian masyarakat berjudul “Permintaan , Penawaran dan Pasar”. Modul A.11.
4. Memberi pelatihan guru-guru ekonomi SMA Di DIY tentang Refleksi Bahan Ajar Ekonomi.
5. Memberi pelatihan guru-guru ekonomi SLTP di Kabupaten Sleman tentang Model Pembelajaran Ekonomi dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi.
6. Memberi pelatihan guru-guru ekonomi SLTP di Kabupaten Kulon Progo tentang Kurikulum Berbasis Kompetensi dan Sistem Penilaian.
7. Memberi pelatihan guru-guru ekonomi SLTP di Kabupaten Sleman tentang Pengembangan Silabus dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi.

8. Memberi pelatihan tentang penyusunan laporan keuangan pada kegiatan simpan pinjam di Kecamatan Kalasan.

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Dan apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi persyaratan sebagai salah satu syarat pengajuan hibah penelitian unggulan institusi berbasis RIP UNY.

Yogyakarta, September 2011
Pengusul

Endang Mulyani, M.Si
NIP 196003311984032001